1998年２月１日発行（毎月１回・１日発行） 第４巻第２号／通巻33号
SNK公認[NEO・GEOオフィシャル情報誌]

月刊 NEO·GEO FREAK ネオジオフリーク

NEO·GEO CDZ
NEO GEO
HYPER NEOGEO 64

1998 2月号 590yen 芸文社



特別付録 SNKキャラクターズ スペシャルポスター

月華の剣士 ～幕末浪漫～
★全キャラ対人戦攻略&連続技
★設定原画集

侍魂 ～サムライスピリッツ～
必殺技解析&対人戦講座

ザ・キング・オブ・ファイターズ京
KOFがアドベンチャーになって登場！

連載
生駒治美"碧い砂時計"
安井邦彦"遊びは終わりだ!!"
野中政宏"へへ、燃えたろ？"

'98年新春声優メッセージ集

第6回ネオジオキャラオフィシャル人気投票


©SNK 1997
幕末浪漫
月華の剣士
TM
玄武
青龍
朱雀


剣に生きた時代でした。
The Real Blade Battle goes on.
幕末動乱の舞台裏に、誰にも語られなかった物語があった。
「幕末浪漫 月華の剣士」いま、ネオジオから。
ネオジオ版 1月29日発売予定 価格32,000円(税別)/ネオジオCD版 3月26日発売予定 価格6,800円(税別)



CD 98.1.8 ON SALE

-SCITRON 1500 SERIES-

侍魂～サムライスピリッツ～/SNK　新世界楽曲雑技団

CD:PCCB-00283　￥1,529(税込)

初回特典：スーパーピクチャーCD

あの侍魂～サムライスピリッツ～がHYPER NEOGEO 64で3D格闘ゲームとしてついに登場！限りなく広がるサムスピの世界を、早くも1500シリーズで、オリジナルBGMとボイス&S.E.コレクションを余すところなく収録。解説書、楽譜付き。

<収録曲>

ORIGINAL VERSION
VOICE & S.E.COLLECTION



CD 98.1.21 ON SALE

～幕末浪漫～　月華の剣士 ～ARRANGE SOUND TRAX～/SNK　新世界楽曲雑技団

CD:PCCB-00298　￥2,548(税込)

初回特典：特製CTインデックス

ゲーム人気、キャラクター人気で話題騒然の「～幕末浪漫～　月華の剣士」から、早くもアレンジサウンドトラックス登場！　ピアノ、ヴァイオリン、合唱をフィーチャーし、新世界楽曲雑技団渾身のアレンジが冴え渡る!一条あかり役麻績村まゆ子のボーカル曲も収録。ファン必聴の1枚。

<収録曲>

1　四神の門 ～戦雲の兆し～ (タイトル(国内、海外版))
2　月華の剣士 ～夜明け前～ (テーマ曲1)
3　変転 (テーマ曲2)
4　流転 (テーマ曲3)
5　因縁 (テーマ曲4)
6　剣聖 (?ステージ)
7　朱雀 (??ステージ1)
8　邪神の門 (??ステージ2)
9　その後・・・ (エンディング2－2)
10　流離 (エンディング2－1)
11　あかり唄

CD NOW ON SALE

-SCITRON 1500 SERIES-

～幕末浪漫～　月華の剣士／SNK　新世界楽曲雑技団

CD:PCCB-00287　￥1,529(税込)

CD 98.1.21 ON SALE



<収録内容>

舞の覚え書き1(夏)
炎龍神(オリジナル/アレンジ)
舞の覚え書き2(春)
イヴォンヌ・ルロールへの幻想よりピアノとハープによる浮遊(オリジナル/アレンジ)
舞の覚え書き3(冬)
Get'n Up(オリジナル/アレンジ)
まいまいきゅーん (オリジナル/アレンジ)
Dear 舞 BOY　唄：曽木亜古弥
舞の覚え書き(そして今)
Voice Collection(餓狼伝説シリーズ・K.O.F.シリーズ)

(餓狼伝説2,餓狼伝説スペシャル,餓狼伝説3,REAL BOUT餓狼伝説,REAL BOUT餓狼伝説スペシャル,K.O.F.'96　より)

-SNK Characters Sounds Collection Vol.6-

不知火　舞/SNK

CD:PCCB-00297　￥1,529(税込)

初回特典：スーパーピクチャーCD

大好評のシリーズ第6弾は、餓狼伝説、KOFシリーズで大人気女性キャラ「不知火舞」。出演作品のテーマ曲はもちろん、曽木亜古弥さんのボーカル曲「Dear 舞 BOY」、ボイスコレクションももちろん収録。描きおろしイラストを含むオールカラーブックレット、スーパーピクチャーCD仕様。

「子安、氷上のゲムドラナイト」

日時：毎週日曜日　**好評放送中！**

東京放送(TBS/東京/954kHz)	深夜25：00～25：30
北海道放送(HBC/北海道/1287kHz)	深夜25：00～25：30
毎日放送(MBS/大阪/1179kHz	深夜24：00～24：30
RKB毎日放送(RKB/九州/1278kHz)	深夜24：40～25：10

パーソナリティー：子安武人、氷上恭子

12月放送のラジオドラマは「ヴァンパイアハンター」
1月放送予定のラジオドラマは「月華の剣士」

CD 98.2.4 ON SALE

-RADIO DRAMA-

～幕末浪漫～　月華の剣士 ドラマCD/SNK

CD:PCCB-00302　￥2,548(税込)

CONTENTS

NEO·GEO FREAK 2月号

★=プレゼントのあるページを表しています
☆=賞品制度を導入している投稿ページを表しています

表紙●SNKキャラクターズ ©SNK 1998
表紙デザイン●山田幸廣（PRIMARY GRAPHICS）

'98年 新春 声優&キャラクター メッセージ

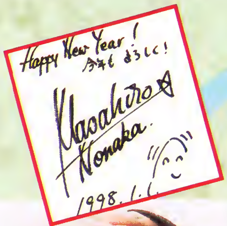
あけましておめでとうございます。
　新春恒例となりましたネオジオキャラクターとその声優さんたちのメッセージです。掲載したサイン色紙のプレゼントも巻末にておこないますので、ふるってご応募ください。今年もどうぞよろしくお願いいたします。

平成10年新春　ネオジオフリーク編集部

草薙(くさなぎ)京(きょう)



KOFが続く限りとことん燃えてやるぜ!!



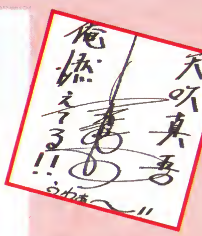


野中(のなか)政宏(まさひろ)

あけましておめでとうございます。いやぁ、もうすぐですねぇ。何がってあ〜た、DJステーションのライブですよ。2日間ですよ、なんといっても。すごいだろうなぁ。想像するだけでもワクワクするね。
　皆さん、「ためらい〜」の大合唱またやりましょう。あれ気持ちイイんだわ(笑)。
　おいらは今年も「手抜きなし」で精一杯やりますので、京ちゃん&ばさらんのこと応援してくださいね。みなさんにとっても実り多き1年になりますように。

矢吹(やぶき)真吾(しんご)





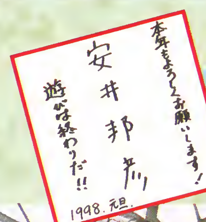
子安(こやす)武人(たけひと)

オス!
めでたいぜ————っ!!
今年もガンガン攻めて攻めて攻めまくるぜ——っ!!
燃えろ——俺!!
燃えろ————真吾!!



今年こそ炎が出せるようになります! 草薙さん!!

八神(やがみ)庵(いおり)



キョオオオオ…! ぐうおおお…!!(暴走中)

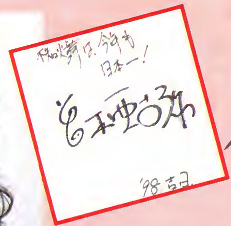




安井(やすい)邦彦(くにひこ)

ネオジオファンの皆さん、あけましておめでとうございます。いつの間にか、八神庵と出会ってから3度目のお正月がやってきました。今年もまた彼と一緒に仕事ができることを楽しみにしています。
　当面の目標は1月17日、18日のDJステーションライブです。何が起こるかわかりませんが、出演者一同、当然ながらやる気満々!　たくさんのご来場をお待ちしてます!!
　このところ世の中は何かと騒がしいですが、'98年が皆さんにとってよい年でありますように。本年もどうぞよろしくお願い申し上げます。





曽木亜古弥（そぎあこや）

皆様、あけましておめでとうございます！

私、確か去年の目標に車の免許を取るとかなんとかいってたような気がするのよね。あれどうなったのかしら。わははは…。

去年はついにソロでうたっちゃったり、CDドラマやキャラクターCD等、舞ちゃん的になかなか盛りだくさんな1年でした。

今年ももっと皆様に楽しんでいただけるようがんばりますので、これからも舞を応援してくださいね。そして私も今年こそは免許を手に入れるのだ…。

では、今年も舞ともどもよろしくお願いします！



不知火舞（しらぬいまい）

私の誕生日も忘れないでね アンディ♡







テリー・ボガード

今年1年、俺たちもよろしく頼むぜ！ OK!!

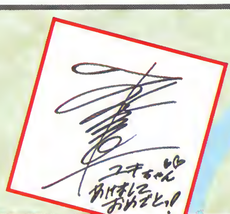
橋本さとし（はしもと）

毎度！ 橋本さとしです。めでたい人もめでたくない人も、誰もが楽しめる正月！皆さん、いかがお過ごしでしょうか？

このままHappyな時間が1年中続けばいいなぁ…。

今年もみんながテリーを愛し続けてくれるおかげで、俺もおいしいメシが食えるぜ。

Thank you!!







ユキ

京、今年こそ一緒に卒業しようね！

小島朋子（こじまともこ）

新年あけましておめでとうございます！ ユキ役の小島朋子です。

早いものでもう1年が過ぎてしまいましたネ。今まで男の子の役が多かった私にとって"とても素直な女の子♡ユキちゃん"は大変難しく、でも演じていてとっても楽しいキャラクターです。

昨年6月に行われた公開オーディションは、それはすごい緊張で、今思い返してみても恥ずかしい…。まさか自分がグランプリをいただけるなんてミジンコほども思っていませんでした。それでは本年もよろしくお願いします。





斎藤亜紀子（さいとうあきこ）

わぁい新年あけたぞ、めでたいめでたい！

皆さん、いかがお過ごしですか？ 神楽ちづるでございます…いや、斎藤亜紀子でございます。

KOF'96で中ボスとして初登場したこのキャラクター。去年の"新春声優メッセージ"には「神楽ちづるが初めからプレイできるキャラクターになりますように」って書いたんだけど、'97ではその望みがかなって、女性格闘家チームの仲間入り。やったね！

さて、今年の神楽ちづるの運命やいかに…？ とりあえず私は今年も元気いっぱいお仕事に励みます。皆さん応援してネ。



神楽ちづる（かぐら）

無事新年を迎えたところで祝いの舞をご披露しますわ




七枷社（ななかせやしろ）

新年あけてもオ・ト・コ・マ・エ!!



粟根まこと（あわねまこと）

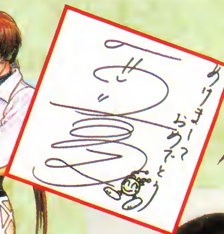
新年あけましておめでとうございます。昨年、KOFに参加させていただいたことは、役者として、そして一ゲームファンとして大変うれしい出来事でした。あまりにうれしくて毎日ゲームセンターに通い、ニューフェイスチームで乱入し、そしてボコボコにされてすごすごと逃げ出しておりました。

使えば使うほど七枷社に、そしてシェルミーやクリスに愛着を感じます。みなさんにも末永く愛していただければ幸いです。そのためにも今年も目一杯がんばりますので、よろしくお願いします。



シェルミー

私の振り袖姿が見たい？でも見せてあーげない♡



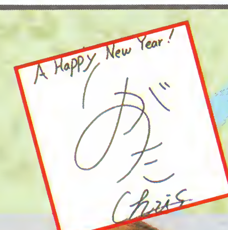

西川葉月（にしかわはづき）

♪ピッカピッカの１年生♪あけましておめでとうございますです。

いやぁ～、去年はシェルミーと出会えてよかったよかった。去年の秋のKOF'97ラジオドラマはどうでしたか？あのオロチの女の子、かわいいですねぇ、コワイですねぇ、色っぽいですねぇ。

先輩声優さんたちに負けないように、ヒールを脱ぐほど気合い入れちゃいました。

今年もいろんなことに挑戦したいと思ってます。応援よろしくお願いします。皆さんにとってもよい年になりますよーに。あはっ♡

クリス

僕まだお年玉もらえるよね？



緒方りお（おがたりお）

A Happy New Year to you!

去年はなかなか内容の濃い１年でした。

KOF'97でクリスに出会ったり、ラジオドラマにチャレンジしたり、CMのお仕事をいただけたり…。

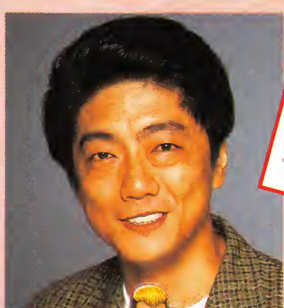
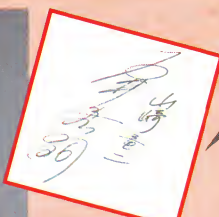
さらには、芝居に始まり芝居でしめくくった１年でもありました。

今年は一体何が起きるんだろう？

さ、今年もがんばるぞ！

というわけで、クリスともども応援してくださいね。

今年もよろしくお願いします。

山崎竜二（やまざきりゅうじ）

虎年なんて俺にゃあ関係ねえなあ。けひゃひゃ!!



石井康嗣（いしいこうじ）

新年あけましておめでたい！

正直いってこんなに山崎竜二を引きずるとは思いませんでした。もちろん悪い意味ではなく、ひとつにはこんなに長い間魅力ある役をやらせていただいているということ。

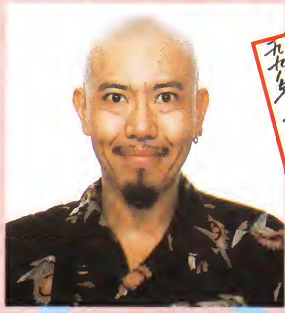
もう１つにはこれがきっかけかどうか分かりませんが、洋画などで、いわゆるキレた役をよくいただくようになったということです。

山崎との出会いは、自分のある一面を引き出せたという点で、おめでたいことでした。

ということで今年はひとつおめでたい奴でも演じてみたいですね。

今年もよろしく！

コング桑田





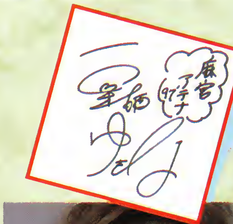
謹賀新年。今年も新春メッセージに登場できてうれしく思います。ほんま昨年はええ年やったなぁ。
待望のRPG発売に、SNKライブツアーや東京ゲームショウでファンの兄弟姉妹と話し、一緒に歌い、またサントラやラジオドラマの打ち上げパーティーで盛り上がったり、SNKスタッフの宴会に寄せてもろたりで、コング桑田の'97人生あーこりゃこりゃ「おもろかった充実の時」部門の1／3は幻十郎、ギースのおかげであった。その中でも〝レジェンド・オブ・ギース〟の収録の日こそ最高に素晴らしい1日だった。
今年もお互い楽しもう!

正月から うかれおって 阿呆ウどもが!!

牙神幻十郎



栗栖ゆきな





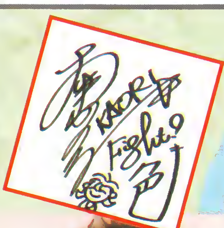
皆さんあけましておめでとうございます。
去年は'97麻宮アテナちゃん役としてたくさんの人と出会い、お世話になり、ありがとうございました。KOFを通して、今までやったことのないラジオドラマや、イベントで歌を唱うなど、私にとってとてもいい経験ができたと思います。今年は去年学んだことをステップに、いろんなことにチャレンジして頑張っていきたいと思います。応援よろしくお願いします。
「アテナ、いっきまーす」
みんなもGO! GO! いい年にしようね!!

今年もいっきま~す! アイドルは不滅です♡

麻宮アテナ



南かおり





あけましておめでとうございます'98年も元気してますか? 昨年は誕生日に色の録音があったり、皆さんにイベントでお会いできたりと、本当に充実した1年でした!
生まれて初めていただいた自分のキャラクターに、いとしさを感じる今日この頃、新しいエネルギーを体中に感じています。今年は少しでも色のプロポーションに近づくべく、しっかり運動して甘い物を控え…られれば苦労はしないと。ま、いっか。とにかく今年はもっとみんなに会えたらいいなと思っています。
'98年もどうぞよろしく!!

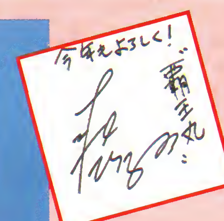
めでたい…? そんな心私は知らない…

色



中村大樹





新年あけましておめでとうございます。
だんだんと月日が経つのが早くなり、毎日とても充実しています。
昨年は、仕事にも舞台にも恵まれましたが、特に覇王丸との出会いが1番大きかったです。
今年は年男(24歳?)なので、役者として、男として、さらにグレードアップしたいと思っています。
というわけで、覇王丸同様今年もよろしくお願いします。
新年、酒の飲み過ぎには注意しよう!! (それは私と覇王丸…)

めでてぇ時の 酒の味は また格別だな!!

覇王丸









リムルル

今年のリムルルとコンルはひと味違うよっ!!

神谷(かみたに)けいこ

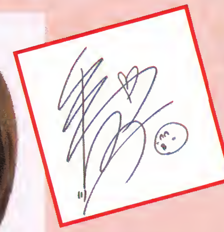
皆様、あけましておめでとうございます！

　去年はリムルルを通して、ラジオのパーソナリティやドラマ、歌など、いろんな〝はじめて〟を経験させていただきました。ありがたいことです。

　…てなわけで、今年もみんなでありがたいことがいっぱいできますように！　リムルルと祈ってます。

〈今年の抱負〉
- リムルルをがんばる！
- イースター島にいってモアイと肩をくんで記念撮影する（大マジ）。







ナコルル

大自然を守るため今年も戦います

生駒治美(いこまはるみ)

あけましておめでとう!!

去年は秋からラジオ番組「ねおちゅぴ」がスタートし、大忙しの毎日でありました。

　しかしどうもこの番組が始まってから、ナコルルのイメージと掛け離れた人物だと勘違いしている方が多いのですが、そんな事は全然ありません。

　心はいつもピュアなまま。生駒のジューシートークで、今年もみんなのハートをゲット!!　のはずや…。だからキャラクターのイメージがブチ壊れただの、友達に恐ろしくて紹介できないなどとぬかすなー!!

　オホン！　というわけで今年も姉妹コンビでがんばりますのでよろしくね!!







風間蒼月(かざまそうげつ)

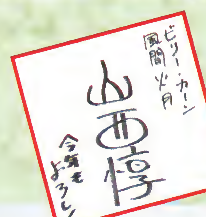
正月とはいえ騒がしいのは苦手です…ね

及川直紀(おいかわなおき)

蒼月ファンの方もそうじゃない方も新春おめでとうございます。

　去年は貴重な体験の目白押しでした。芝居もギャグからホラーまで。さらに『ポリゴン侍魂』の声入時には、時代劇の本番中！　その上骨折して入院まで経験。ここで蒼月なら怪我が治るまでじっとしているのでしょうが…。

　コンビニいっちゃ看護婦さんに怒られ、リハビリでは涙が…。そんな時うれしかったのは皆様からのファンレター。蒼月やってて良かった。さあ今年もがんばるぞ。今年は1月～2月と「リリパット・アーミー」の公演があります。詳しくはトピックスで！







風間火月(かざまかづき)

オラオラオラァ！今年も熱くいこうぜ!!

山西惇(やまにしあつし)

皆さん、あけましておめでとうございます。

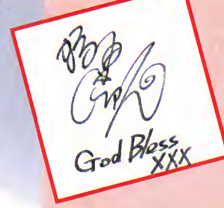
　去年はビリーが見事KOF'97に選ばれ、また火月も着実に成長を遂げ、本当に良い1年でした。

　そして去年劇場にまで足を運んでくれた皆さん、本当にありがとう。

　今年も相変わらず舞台中心の生活が続きそうですが、いろんなところでいろんな山西を見て聞いていただけるようがんばります。

　皆さん、今年もビリー、火月ともども変わらぬ声援のほど、よろしくお願いします。





橋本潤（はしもとじゅん）

皆さん、あけましておめでとうございます。

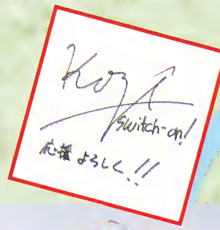
初代アンディ・ボガードを経て2年ぶりに帰ってきました。劇団☆新感線公演「髑髏城の七人」終了後、楽屋口で「アンディ・ボガードのサインお願いします」とお客さんからいわれた時はすごくうれしかった！　そんなファンの人たちのためにも、もっとがんばろうと思いました。

そして新キャラ御名方守矢、劇団☆新感線ともども、今年もどうぞよろしくお願いします。



御名方守矢（みなかたもりや）

我が成すべきは己の技を磨くことのみ…







楓（かえで）

皆さん新参者ですがよろしくお願いします

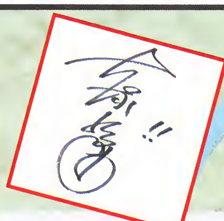
水津光司（すいづこうじ）

皆さん、あけましておめでとうございます。

去年は僕にとってすごく早く、そして楽しい1年でした。いろいろな仕事、そしてたくさんの人々に出会い、刺激を受けたからだと思いますが、その中でも"楓"に出会ったのが一番印象的でした。

覚醒前と覚醒後では、まったく雰囲気の違うキャラクターというのは、今まで僕が経験したことがないカラーです。その分とても新鮮でとても楽しくやっています。

今年も楓ともどもよろしくお願いします。







天野漂（あまのひょう）

正月から喧嘩なんて野暮はしたかねえな

大塚明夫（おおつかあきお）

よう！　みんな無事に年越しできたかい!?

正月だからってうかれた街でケンカなんぞするんじゃねえぜ！　ゲームと違って叩かれると痛えからよう。

勝負は「馬」でするコトにしてんだ俺は（笑）。今年はトータルプラスにしてぇもんだな。

だが!!　天野漂は暴れるぜ。楽しみにしてくれい!!





麻績村まゆ子（おみむらまゆこ）

皆さん、年が明けましたがお元気でしょうか？　私は相変わらず元気で、ボケボケでボーッと過ごしています。

そうそう、なぜ私がここにいるのかというと、私は『月華の剣士』というゲームの一条あかりちゃん役なのです。

知っていますか？　あかりちゃんは大阪弁の元気いっぱいの女の子で、私はあかりちゃんのおかげで、大阪弁で少しお話できるようになりました。

そして、一人ボケ一人ツッコミのできる立派な人に成長しつつあります。これからもあかりちゃんと私はがんばって成長していきます。応援していてくださいね。



一条あかり（いちじょうあかり）

あはっぴぃにゅういやぁ！…どや？ウチの英語



©SNK 1998 ©YUMEKOBO 1998

ザ・キング・オブ・ファイターズ京
THE KING OF FIGHTERS KYO™

今度のKOFはアドベンチャーゲーム!! KOF'97の栄光は誰の手に!!

あのKOFが今度はアドベンチャーゲームとして
プレイステーションに登場するぞ。
その名も『ザ・キング・オブ・ファイターズ京』！
今回は、大まかなストーリーの流れと、
ゲーム序盤に出てくるキャラクターを紹介していくぞ！

SNK/夢工房	
業務用MVS	—
家庭用ROM	—
家庭用CD	—
SS	—
PS	'98年春発売予定/5,800円（予価）
	アドベンチャー

草薙 京になってKOF'97を目指せ！

このタイトルを聞いて、聞き覚えがある人もいるかもしれない。

それもそのはず、このゲームは『覇王マガジン』で連載されていた「KOF'97」の人気コミック『ザ・キング・オブ・ファイターズ京』をゲーム化したものなのだ！

もちろんキャラクターの原画は、マンガの作者である夏元雅人先生が完全担当のオール書き下ろし！ しかもコミックに登場していないキャラクターや、このゲームの完全オリジナルキャラクターも多数登場するぞ！

プレイヤーは、KOFの主人公である草薙京になって、日本、アジア、アメリカを渡り歩き、KOF'97でともに闘う仲間を探すのだ。

もちろんいく手には幾多もの試練が待ち受けている。各地で起きる戦闘に勝利したり、出会うキャラクターたちへの対応の仕方によって、シナリオの分岐があり、最終的に仲間になるメンバーが変わってくるのだ。

数々の試練を切り抜け、KOF'97当日、京の隣にいるのは果たして誰なのか？

それを決定するのはプレイヤーである君の手にかかっているのだ！



鏡を見入るちづる。一体、鏡には何が映っているのだろうか？



休んでるというよりサボってるように見えてしまう京



「また授業サボって！」なんてユキの声が聞こえてきそう



ムービーっぽい写真。もしかして庵は暴走中なのか？



京と庵。2人の闘いに決着はつくのだろうか？



何か企んでそうなクリス。微笑みに隠されたは意味は⁉

※画面写真はすべて開発中のものです。変更の可能性があります。

ストーリー紹介

このゲームのストーリーは大きく5つの章から構成されている。プロローグ編から始まり、日本編、アジア編、アメリカ編を経て、その中で選んだ2名の仲間とともに大会に出場する、キング・オブ・ファイターズ'97編へと続いていくのだ。

ここではそれぞれの章のおおまかなストーリーを紹介していくぞ！

プロローグ編

KOF'96優勝後、相変わらずの生活を送っていた京の前に、いきなり見慣れぬ少年が弟子入りを志願してきた。

少年の名は矢吹真吾。草薙流古武術を華麗に使いこなす京の大ファンらしい。退屈しのぎに京は弟子にするが、半ばパシリとなっていた。

ある下校時に謎の3人組が京に野試合を挑み「招待状をよこせ！」とつめ寄る。しかし京には何のことだか分からない。時期尚早を悟った3人は一旦姿をくらます。

自宅に帰ると父・柴舟からKOF'97の招待状が届いていることを聞かされる。

この時すでに京の周りには、さまざまな思惑と怪しい動きが渦巻き始めていた。

日本編

父・柴舟から一通の手紙を従兄弟・草薙蒼司に届けるように頼まれた京は、文句をいいながらも蒼司のもとにおもむく。

蒼司は少年時代に一緒に修行した京にとって兄とも呼べる人物であったが、ある時を境に突然武道の世界から足を洗っていた。久し振りに再会を果たした蒼司に武道を捨てた理由を問いただす。

そこで蒼司は『草薙一族の宿命』について語りだす。草薙一族の宿命…、それは己が強くなればなるほど、鬼のような形相に化身し、心までも食われてしまうというもの。

しかもその血の宿命から逃れる術はないという話を聞き、とまどいつつ帰路につく京。

そんな中、蒼司の妹・葵が京に勝負を挑んでくる。蒼司が武道を捨てたのは京に草薙流古武術後継者の道を譲ったためと思いこんでいる葵は、兄の無念を晴らすため京を倒そうと、オロチの技で京に向かってくる。

結局オロチの技を使うことはなかったが、その後葵は行方不明になってしまう。葵がオロチの技を使おうとしたことが気になる京は葵の行方を捜し始める…。

草薙一族の宿命と闘う京の運命はいかに!?

アジア編

オロチの陰謀に巻きこまれユキが姿を消した。すでに国内にいないのではという情報を得た京は海外へ旅立つ。

途中立ち寄った中国の経済特区でロバートと出会いともにユキを捜すことになる。情報屋から入手した情報をもとに、中国奥地の多龍頭伝説が残るという山の中に進む一行。

その一行の前に強大な力を持った七枷社と山崎竜二の2人が立ちふさがる。

さらわれたユキの安否が気になる中、また新たな謎が！

アメリカ編

アメリカに渡った京はテリー、アンディと出会い、彼らの誘いでサウスタウンへ。

たどり着いたものの、街の様子がおかしい。ブルーマリーの情報で、大手製薬会社の地上げが起こっていることと、その会社の裏にはビリー・カーン、そしてギース・ハワードの影があることを知る。

京は自らの方法で製薬会社の秘密の解明に挑む。

アメリカ・サウスタウンを舞台に、野望と希望と絶望が牙を剥き激突する！



このゲームのアテナはちょっとパーマがかかってるらしい



京の従兄弟の葵。なかなかの美人だがこれも草薙の血筋なのか？



超イケイケな私服で登場の舞ちゃん。さすがお色気クイーン！


パーティ帰りみたいなのロバート。手持ちの情報屋がいるらしい



ロバートと同じく京とは中国で出会うユリ



レオナはストーリーにどうからんでくるのだろうか？


事件の影にオロチあり！ 何を計画しているのか注目！



やはりオロチの復活が目的なのだろうか？



チョイも出るでヤンス。でも何を嫌がってるんでヤンスかね？

キャラクター紹介

草薙京



いわずと知れたこのゲームの主人公。
幼少の頃から先祖代々伝わる「炎を操る武術」の英才教育を父から施された彼は、15歳で父を越えたといわれるほどの天才である。
わずか18歳で全日本異種格闘技戦に優勝を果たした経験もある。
KOFには3度の出場経験があり、前大会で紅丸・大門とチームを組み優勝を果たしている。
KOF'97の招待状を受けとったことによりそれを狙う千堂兄弟や、オロチ復活を企むオロチ八傑集の襲撃にあう。



勝ちデモっぽい京。戦闘もあるということだけど、どんなシステムか楽しみだね

八神庵





敵になるか味方になるかでおおきくストーリーが変わりそうな庵

草薙京のライバル。八神家は、かつて草薙家とともにヤマタノオロチを倒した伝説の一族である。しかし、志しの違いにより草薙家と分裂。その後八神家は、本来なら敵であるオロチ一族と血の契約を結び、歴史の闇に生きてきた。
草薙家への復讐のためだけに技を磨いてきた彼の目的は、京を倒すことのみ。ゲーム中も宿命のライバルとして登場する。

ユキ



草薙京の恋人。
京よりも年下だが大人っぽく、面倒見がよく、しっかりしている。
美人で頭もよく、運動もでき、クラスの中では誰からも好かれるタイプ。おとなしいが性格は明るい。
今の彼女の悩みは、京が学校を卒業できるかどうからしい。格闘技のことはよく分からないようである。ゲームではオロチの陰謀に巻きこまれてしまう。

さらわれてしまうユキ。今回のヒロインはやはり彼女か？



矢吹真吾





結局パシリの真吾。彼ともチーム組むことできるのかな？

草薙京の後輩。前回のKOFをきっかけに、京に憧れて草薙の武術を教わるようになる。
草薙の血を引く者でないので炎を出すことはできない。京は面白半分に技を教えているのだが、当の本人はそのことに気づいていない。
ゲーム中、常に京と行動をともにするパートナーである。まっすぐな性格の彼の行動はたまにズッコケるが、重い宿命を背負う京の支えとなる。

ザ・キング・オブ・ファイターズ京



草薙静

草薙柴舟の妻であり、京の母。純和風的な雰囲気を持つ。常に冷静（？）で、何事にも動じない性格。ただし、対応がおとぼけチックなところをみると顔に出ないだけかもしれない。
　柴舟や京は彼女に対してまったく頭が上がらない。



草薙柴舟

草薙流古武術の使い手であり、草薙京の父親。一時はルガールによりオロチ一族の暗黒パワーに取り込まれ、肉体を支配されてしまう。しかし、京との激しい対決で洗脳が解けて、正気を取り戻し、妻・静の待つ日本に戻る。
　今回は、ひょうきんなオヤジさんとして京たちのいく場所にしばしば登場する。



椎拳崇

アテナとともに鎮元斎のもとで修行を受けていたサイキックソルジャー。アテナとはよきライバルであり、友達。しかし、ケンスウ自身はすでにアテナを恋人と思っている。
　アテナを追いかけて日本にやってきた。いつでもアテナと行動し、アテナが声をかけられる度にヤキモキしている。



麻宮アテナ

女子高生サイキックソルジャーで、現在ケンスウとともに台湾の鎮元斎のもとで修行中の身である。
　しかし前回のKOFにおいて京に敗れ、京の強さの秘密を調べるために日本にやってくる。そして現在は京、ユキと同じ学校に通っている。

新キャラクターはこいつらだ!!

「ザ・キング・オブ・ファイターズ京」にて初登場のオリジナルキャラクターの千堂三兄弟。
　KOF'97の招待状を狙って京に幾度となく戦いを挑んでくるのだ。彼らがなぜKOFの招待状を狙っているかは、不明である。
　また、この三兄弟、なぜか自分の名前にコンプレックスを持っていて、自分のことをニックネームで呼んでいる。



敵か味方か？　いまいち分からないこの三兄弟！



京の招待状を狙っているということは、KOFに出場したいのか!?



千堂翔太

千堂三兄弟の次男。
　性格はむちゃくちゃで狂暴そのもの。手が早い。すべての事柄を力任せで解決しようとする。
　自分には絶対の自信を持っていて、かなり自信過剰である。格闘技を参考にあみだした「喧嘩殺法」で相手をぶちのめす、パワーファイター。
　しかし、恭司と順子には頭が上がらない。
　自分のことをショウと名乗っている。



千堂順子

千堂三兄弟の長女。
　口調は威勢がよく、スケ番風。自分の事をジュンと名乗っている。性格は直情的で手も早いが、むやみに乱暴を働くタイプではない。しかし、敵と判断した相手に対して非情なまでの攻撃を与える。カマイタチのような真空をおこし、敵を攻撃する技を持っている。
　翔太の教育役でもある彼女はその外見とはうらはらに実は弟想いの優しい姉らしい。



千堂恭司

千堂三兄弟の長兄。
　性格は生真面目だが、カッコつけ屋である。そのわりになぜかビシッっと決まることもない。武道家としての腕前は試合中でも冷静な判断を下すセンスもあり、なかなかのモノである。しかし、我流で習得しているため、ツメが甘いこともしばしば。
　あまり表にでないが、兄弟思いな男である。
　自分のことはキョウと名乗っている。



幕末浪漫 月華の剣士™

©SNK 1997

連続技&対人戦攻略!! システム活用編も見逃すな!

ゲーセンにも登場し、アツイ闘いが繰り広げられているであろう『月華の剣士』。今月は連続技と対人戦攻略をお届けするぞ。また、技解析補足では、先月号の開発版での技解析を補足訂正してあるので、目を通しておいてね！

SNK
業務用MVS 発売中／128,000円
家庭用ROM 1月29日発売予定／32,000円
家庭用CD 3月26日発売予定／6,800円
SS —
PS —
474M
格闘アクション

解析／ジェイケイ

システム補足

ここでは、先月号でやった開発版でのシステム解析からの変更点を補足説明するぞ。

弾き

基本的な性質は先月号のバージョンと同じだが、細かい部分が多少変更されている。

まずは、弾くことのできる攻撃。製品版では、上段弾きは立ちガードで防げる技を、下段弾きはしゃがみガードで防げる技を弾くことができる。



足元を攻撃する技でも、立ちガード可能なら上段弾きでOKだ

それに加え、下段必殺技弾きはB＋Cも弾くことが可能。

補足になるが、飛び道具や飛び道具扱いの必殺技は弾くことができず、素手時は弾き自体を使えない。注意しよう。

次に、弾きのスキと種類によるモーションの差。出がかりのスキは、地上技に対してはないが、ジャンプ攻撃に対しては少しだけある。ジャンプ攻撃を弾けるようになるまでに少し時間がかかるのだ。終わり際にはしっかりスキがあるぞ。モーションは、下段必殺技弾き、上段必殺技弾き、下段通常技弾き、上段通常技弾きの順で長くなり、そのぶん弾き待機時間も長くなるぞ。

最後にDボタンでの反撃技だが、製品版では一部のキャラを除いてキャンセルできなくなった。「力」でも「技」でもダウンを奪えるので、ダウン攻撃は決められるものの、大ダメージは期待できない。確実だが見返りは小さいのだ。

一応、「力」なら吹き飛び中の相手に食らい判定が残っているので、画面端限定などで追撃できるキャラもいるが、実戦的とはいいにくい。

ちなみに、弾き成功時の追撃は、1ヒット目のみ通常時よりダメージが増えるぞ。



ダメ技になった弾き後の反撃技。他の技を使った方がいいぞ

中段技

これも一部のキャラを除いてキャンセルできなくなり、「力」と「技」の性能差がなくなった。しゃがみ状態に決めるとよろけさせ、それ以外に決めると相手を浮かすことができる。中段技でのよろけは、レバガチャ＋ボタン連打で回復（時間短縮）が可能だ。

ちなみに、「技」ならガードされた時限定で➡＋Bにつなげられる（連殺斬？）。

多段技は剣質ゲージの増加量が多い。「力」と1回でこんなにたまるのだ



挑発

キャンセル可能通常技、連続入力式の必殺技、昇華対応必殺技（「力」のみ）などをキャンセルして出すことができる。必殺技や追加技の代用品になるのだ。

挑発とは関係ないが、キャラ選択時にスタートボタンで決定すると、3色目を選べるぞ。

分かりにくいけど、雀刺しをキャンセルして挑発したところです



乱舞奥義

剣質ゲージの残り量（乱舞奥義の持続時間）は、相手に技を当てると大幅に減るようになった。減る量は使う技によって違うが、基本的に弱攻撃よりも強攻撃の方が多く、ガードされた時よりもヒットした時の方が多くなっている。空振り時に減ることはない。

また、乱舞奥義中に超奥義と通常投げは出せなくなっている。

「力」と「技」の違い

剣質ゲージの増加量にかなりの差がある。同じ技を当てても、「力」の方が圧倒的に多くたまるのだ。

ちなみに、剣質ゲージがたまっていくのは、相手に通常技や必殺技を当てた時と、必殺技を出した時。

また、振りの早さに差がある通常技もある。もちろん、早いのは「技」の方だ。キャンセル可能通常技も、「技」の方が多くなっているぞ。

システム活用編

「力」「技」別のものも含めた重要なシステムの活用法を順に紹介しよう。

弾き

性質に関しては〝返せる技が非常に多くて操作も簡単な当て身投げ系の技〟と考えれば分かりやすいと思う。使いどころに関しても、当て身投げ系の必殺技とほぼ同じだ。

地上戦では、基本的に先読みで使うことになる（出の遅い技なら見てから弾くことも可能）。相手のワンパターンな攻撃を先読みして、わざと攻撃をガードさせて反撃を誘って、起き上がりに、接近戦でもつれた時に、など使いどころはさまざま。おもに下段必殺技弾きを使っていこう。

また、相手の連係やつなぎの遅い連殺斬（A↓Bの間など）への割りこみにも使える。連続ガードになっていない連係や連殺斬なら、大抵割りこむことができるぞ。

ジャンプ攻撃を弾ける上段弾きは、対空技として機能する。判定の強いジャンプ攻撃だろうが裏まわりだろうが、問題なく返せるぞ。



意外な技が弾けたりする。イヤな攻撃には弾きで対抗しよう


弾きを使えば、裏まわりに悩まされることも少なくなるはず

中段技

使いどころは従来の格ゲーと大差ない。ジャンプ攻撃を当てたあとや、相手の起き上がりに狙うのが常套手段だ。

よろけさせたあとは追撃のチャンスなのだが、相手が素早く回復した場合はまず間に合わないので注意。逆に、こちらが中段技を食らった時は、回復するクセをつけておこう。



しゃがみガードに中段技がヒット―　追撃のチャンスだ―



と思いきや、回復されて以上。中段技のスキに反撃されることも…

ダッシュ

レバー➡入れっぱなしでダッシュし続け、➡以外に入れると停止。停止したあとは少しの間すべるようなモーションをとるのだが、これはスキ状態ではなく、攻撃されてもガードできる。いつでもガードに移行できるというわけだ。

ダッシュ中（停止モーション含む）は、レバー⬅でのみ通常投げを出すことができる。ダッシュで接近したあと⬅＋Bと入力すれば、スムーズに投げられるぞ。

ちなみに、➡＋Bはどうやってもダッシュ中に出せない。ダッシュ中に多用する技でもないので、それほど気にしなくてもいいのだが、〝ダッシュ中はレバー➡でも立ちBを出せる〟と覚えておけば、役に立つ場面もあるだろう。



ダッシュで相手に密着したあと、➡＋Bでは投げられないが…



⬅＋Bと入力すれば投げられる。ガードや弾きに対して有効だ

昇華

紫鏡以外のキャラは連続ヒットするので、連続技に組みこむと強力。玄武の翁や天野漂など、通常技から超奥義はつながらないが、昇華ならつながるキャラもいるし、その他のキャラも単純にダメージが大きくなるぞ。

しかも、「力」は剣質ゲージがたまりやすいので、超奥義を使える機会が「技」よりも多い。「力」を使うなら、昇華をマスターしておこう。

乱舞奥義

連続技に組みこむのがおもな使い方。連殺斬をキャンセルして発動するといいぞ。

乱舞奥義の最後を通常技にすれば、キャンセル通常技、必殺技、ダッシュなどが可能なので、終了後さらに連続技へつなげられる。例えば、キャンセル通常技（連殺斬）→キャンセル必殺技or超奥義、キャンセルダッシュ→通常技（連殺斬）＋α、最後を小ジャンプ攻撃にしてキャンセルジャンプ攻撃＋α、という具合だ。また、B＋Cや必殺技で相手を空中に浮かせておけば、終了後に超奥義を決めることができるキャラもいるぞ。

連続技だけでなく、下段技と中段技を混ぜてガード段を惑わすこともできる。中段技はB＋Cや特殊技だけでなく、ジャンプ攻撃（昇り）でもOKだ。特に大型キャラに対して狙いやすいぞ。また、跳びこんでジャンプ攻撃を連発し、不意に着地して下段技を出すのもおもしろい。

乱舞奥義は、キャラごとの攻略ページでオススメの組み合わせを紹介してあるので、そちらも参考にして欲しい。



ヒットした時点で乱舞奥義の残り時間がゼロになっても…



乱舞奥義中の特性はなくならない。ちゃんとキャンセルできるぞ

コマンドの簡略化

『KOF'97』ほど極端ではないが、『月華の剣士』でも一部の必殺技コマンドを簡略化することができる。

まずは←↙↓↘→系。必殺技にもよるが、大半は最後の→を入力する必要がなく、←↙↓↘だけでOK。これは→←↙↓↘→や←↙↓↘→×2にも当てはまるぞ。

次に↓↙←↙→系。これは↓↙→だけで出せる。↓↙←→と入力するといいだろう。

最後は↓↘→↓↘→系。楓の活心・醒龍以外は、↓↘↓↘と簡略化できるぞ。

※記事中のコマンドは、すべて自キャラが右向き時のものです。

連刃斬キャンセルから色々な攻めを展開しよう！



楓（かえで）

攻略／修羅騎士　鷹



ジャンプ攻撃から適度に通常技を決めて…



連刃斬（弱→弱）へつなごう。そして…



「力」なら伏龍も決まる（昇華）。安定なのは強空牙だ

連続技……

●「共通」…ジャンプ攻撃↓立ちAorC↓キャンセル連刃斬(弱↓弱)↓強空牙↓ダウン攻撃

強空牙から追加技を出すより、ダウン攻撃をヒットさせた方が若干だが威力は上。また、連刃斬2段目ヒットのあとは立ちA↓キャンセル束風を使ってみるのもおもしろい。束風後は嵐討を狙おう。

●「力」…ジャンプ攻撃↓←+A×4↓立ちA↓キャンセル連刃斬(弱↓強↓強)↓ダウン攻撃

伏龍を出せる状態なら、連刃斬の2段目をキャンセルして決めることができる。しかし、場合によっては相手に届かない時もある。←+Aの数を減らして調整しよう。

●「技」…ジャンプ攻撃↓しゃがみC↓←+A・A・A・B↓キャンセル連刃斬(弱↓強↓強)↓ダウン攻撃

連殺斬の組み合わせを代えて、他の必殺技につないだりして（それでも最後はBがいいよ）オリジナルのモノを創っちゃうってのも手。この場合は、出せる状態ならB↓キャンセル乱舞奥義でも可。乱舞奥義は、①➡+B↓キャンセル強空牙↓弱空牙×3↓←+A↓キャンセル伏龍、②➡+B×5↓小ジャンプC×2（昇り↓降り）↓←+A・B（連殺斬）↓キャンセル連刃斬（弱↓弱）↓強空牙、③疾風連射、などが挙げられる。

①は強力だが画面端には向いていないので、他の組み合わせを使うようにしよう。②は➡+Bからの小ジャンプがポイント。降りのCは、地上の技へつなげられるように打点を低めにすることが重要。多少の修練が必要だが、気絶という見返りがある。③は初心者さんへのおすすめっつーことで…。

●覚醒「力」…ジャンプB↓立ちB↓キャンセル強連刃斬↓キャンセル各種必殺技

連刃斬の1段目からは、キャンセル蒼龍を決めることができる。2段目からは、強空牙~追加技、キャンセル醒龍、キャンセル亢龍、遅めキャンセル疾風を決めることができるのだ。

●覚醒「力」…ジャンプB↓立ちB↓←+A↓キャンセル弱疾風↓連刃斬(弱↓強↓弱)↓ダッシュしてダウン攻撃

もちろん連刃斬の3段目を強空牙~追加技に代えても可。

また、疾風のあとに立ちAを挟んでもいいのだが、この場合は空牙からの追加技がヒットしないので注意。

●覚醒「技」…ジャンプB↓立ちB↓←+A・A・B↓キャンセル連刃斬(強↓強↓強)↓ダウン攻撃

入れづらいと思った方は、←+Aを省くといいのだ。また、連刃斬の2段目後は、強空牙~追加技↓ダウン攻撃に代えてもいいぞ。

乱舞奥義が出せる状態なら、B（連殺斬の最後）↓キャンセル乱舞奥義発動↓強連刃斬↓強疾風↓強連刃斬↓強疾風↓連刃斬↓強連刃斬↓強疾風↓連刃斬（強↓強）↓強空牙~追加技↓ダウン攻撃が結構カンタン。画面端に追いやった場合は、最後の連刃斬の2段目を弱にすると空牙が決めやすくなる。初心者さんはひたすら疾風連射でもいいのね。

技コマンド表

●特殊技	
一刀（いっとう）・束風（たばかぜ）	↓↙←+C
一刀（いっとう）・雷霆（らいてい）	空中で接近して↑以外+B
覚醒（かくせい）	BCD同時押し
●必殺技	
一刀（いっとう）・疾風（はやて）	↓↘→+AorB
一刀（いっとう）・空牙（くうが）	→↓↘+AorB（空牙中→↓↘+Bで追加技）
一刀（いっとう）・連刃斬（れんじんざん）★	↓↙←+AorB（3回連続入力）
一刀（いっとう）・嵐討（あらうち）★	接近して←↙↓↘→+C
●超奥義	
活心（かつしん）・伏龍（ふくりゅう）	↓↙←↙→+AB
●潜在奥義	
活心（かつしん）・亢龍（こうりゅう）	↓↙←↙→+B

覚醒後

●特殊技	
一刀（いっとう）・束風（たばかぜ）	↓↙←+C
一刀（いっとう）・雷霆（らいてい）	空中で接近して↑以外+B
●必殺技	
晨明（しんめい）・疾風（はやて）	↓↘→+AorB
晨明（しんめい）・空牙（くうが）	→↓↘+AorB（強牙中→↓↘+Bで追加技）
晨明（しんめい）・連刃斬（れんじんざん）★	↓↙←+AorB（3回連続入力）
晨明（しんめい）・嵐討（あらうち）★	接近して←↙↓↘→+C
●超奥義	
活心（かっしん）・伏龍（ふくりゅう）	↓↙←↙→+AB
活心（かっしん）・醒龍（せいりゅう）	↓↘→↓↘→+AB
●潜在奥義	
活心（かっしん）・亢龍（こうりゅう）	↓↙←↙→+B
活心（かっしん）・蒼龍（そうりゅう）	↓↘→↓↘→+B

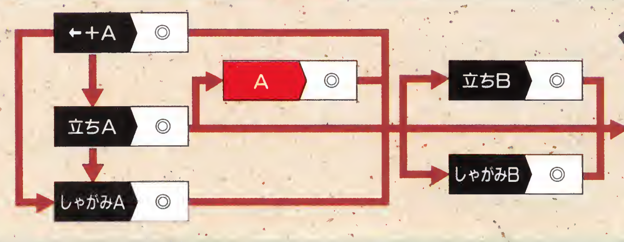
素手時

●特殊技	
一刀（いっとう）・束風（たばかぜ）	↓↙←+C

キャンセル表

	力	技
立ちA	○	◎
しゃがみA	○	◎
←+A	○	◎
立ちB	○	◎
しゃがみB	○	◎
→+B	×	×
立ちC	◎	◎
しゃがみC	×	◎
→+C	×（覚醒後は◎）	
↘+C	◎	◎
弾き（D）	◎	◎
B+C	×	△

連殺斬表



※キャンセル表、連殺斬表は編集部調べです。キャンセル表、連殺斬表中の◎はキャンセル可能、○はヒット時のみキャンセル可能、△はガードされた時のみキャンセル可能、×はキャンセル不可能を、それぞれ表してます。
※技コマンド表中の★は昇華対応必殺技です。　※連殺斬表中の赤部分の技は連殺斬中のみの技で、連殺斬の始点にはなりません。


立ちAは先端を当てるようにして、牽制に使おう

対人戦攻略

普段は立ちAを使って牽制しつつ、間合いに応じて弱or強連刃斬で奇襲をかけたり、各種ジャンプやダッシュを使って攻めこんでいこう。

連刃斬は、ガードされても1、2段目に特定の技でキャンセルをかけることができるので、それを利用すれば、受け身にまわる必要を少なからず抑えることができる。ぜひ覚えておこう。有効な使い方としては、①2段目まで出す、②キャンセル弱疾風、③キャンセル嵐討、④キャンセル束風などが挙げられる。

①は必殺技弾きで返されてしまうのだが、不意に動こうとした相手にヒットさせることができるのだ。ディレイで出すなど工夫するとなおいい。

また、2段目がガードされてしまった場合は、弾きや空牙を使ってみたり、②〜④のいずれかの行動をとったりするといいのだ。

②は連刃斬の2段目を弾こうとする相手に有効な策。弱技などを出されて相打ちになることがあるが、与えるダメージはこちらの方が上なのでよいとしよう。

③は前進する連刃斬を強制停止させることができるので、キャンセル疾風を読んで跳びこんできた相手にも有効なのだ。もちろん、跳びこみは空牙や弾きを使って迎撃しよう。

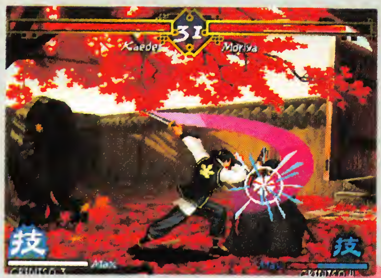
④は嵐討を狙うための奇襲。前号でも述べたのだが、束風は反応されてしまうレベルのものなので多用は禁物。

ジャンプから攻める場合、↓+Bを多用するのもいいが、何もせずに着地して、下段のしゃがみCから連続技を狙ったり（「技」）、嵐討を決めたりするのも手だ。ガードのかたい相手には有効だぞ。また、着地したあと小ジャンプAで裏まわりを狙ってみるのもいい感じ。←+Aを使って牽制しつつ、相手の弾きを読んで嵐討や、引き際に連続技を狙ってみるのもおもしろい。

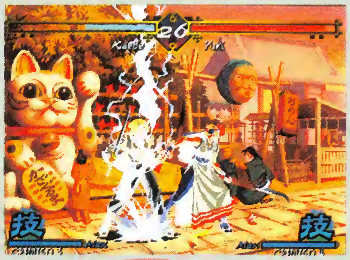
ダッシュから攻めこむ際、狙っていくのは嵐討。しかし、間合いが狭いために途中で止められてしまうこともしばしば。そこでダッシュから弾きを混ぜていくと多少なりとも決めやすくなると思うので、試してね。また、ダッシュジャンプから裏まわりを狙ってみるのも手だぞ。嵐討からの追い打ちだが、今のところ強空牙が安定。出せる状態なら5段目を最速でキャンセルすれば伏龍が入る。覚醒後の「力」なら亢龍も入るのだ。

覚醒後は、跳ばせて落とす戦法が可能になるが、体力が減り続ける分、受け身にまわるのは得策ではないのだ。よって基本的な闘い方は変わらない。覚醒する場面としては、①一発を狙いたい時、②瀕死状態の（体力が少ない）時、③個人的趣味、のいずれかが当てはまるだろう。俺は③です…何でもないっす。①、②は重要なので覚えておくべし。

また、覚醒するなら出がかりの電撃を食らわすか、連続技でダウンを奪ったあとにするといいのね。


連刃斬。この技からのコンビネーションはかなり豊富


ジャンプAは、裏まわりを狙えるのだ。活用しよう


覚醒するなら、ヒットさせるか安全な場所でね！

剣質別補足

「力」。斬り攻撃をガードされてしまうとキャンセルすることができないので、キャンセルのきく蹴り技を混ぜていくといいぞ。

「技」なら、接近戦になった時はしゃがみCとB+Cで2択を仕かけるといい。しゃがみCからはキャンセル連刃斬を狙う。B+Cで相手がよろめいたら連刃斬やダッシュから嵐討を決めにいきたいところだが、よろけ回復で逆に返り打ちにあう恐れもあるので、下手な手出しは無用。


「技」ならこの技にキャンセルがきくのだ

技解析補足

製品版で変更されてしまった技がいくつかあるので、それを重点的に紹介しよう。つーか、ゴメンナサイなのね。

● 晨明・疾風

弾のスピードが遅くなったのだが、牽制には充分使える。

● 一刀（晨明）・連刃斬

変更されたのは強。弱攻撃からでも連続技に組みこめたが、製品版では強攻撃からも組みこめなくなった（晨明の方は強攻撃をキャンセルしてつなぐことができる）。しかし、突進力がかなり強いので、遠距離からの奇襲に最適。

● 晨明・空牙

「技」…最大ヒット数は弱は3、強は5。地上の相手にヒットさせた場合は、3、5段目をヒットさせないとダウンは奪えない。強からのみ出せる追加技は、この技自体のヒット数の上限が5ヒットらしく、全段ヒットさせてしまった場合は当たらない。

「力」…最大ヒット数は弱が2、強は3。性質は「技」のモノと同じだが、強からの追加技はキッチリ決まる。

● 活心・伏龍（覚醒版）

製品版ではスキがかなり大きくなってしまったために連発できなくなった。また、昇華できなくなってしまった。

● 覚醒

与えるダメージがゼロになった。また、ヒットさせても相手が浮かなくなってしまったため、追い打ちはできない
ガード不能な点は変化なし。

● ジャンプC

裏まわりが狙えると述べましたが、製品版では裏まわりの″う″の字もありません。また、ジャンプAは昇りで出せば中段になると述べたけど、中段の″ち″の字もないので注意。結果として、裏まわりを狙えるのはジャンプA、中段を狙えるのはジャンプC（昇り）なのだ。


一刀（晨明）・嵐討ちは、若干間合いが広くなったぞ

● ジャンプ中↓+B

一見ただのジャンプBだが若干（超分かりづらい）ためてから斬るのだ。実はこの技、弾き不能という特典がついているのだ。対空技を持たない相手にはガンガン使おう。


ジャンプ↓+Bは弾き不能。ん〜インチキ!?



強烈な攻めの中心に月影キャンセルあり！

御名方 守矢（みなかた もりや）

攻略／蒼炎闘士ゆーち

連続技

●「力」…ジャンプC↓しゃがみC↓キャンセル逸刀・月影(弱↓弱↓弱)↓逸刀・新月・裏

「力」モードでのベーシック連続技。お手軽なうえに威力もそこそこで、初心者でも簡単にマスターできる連続技であります。

ジャンプ攻撃には、裏まわりも狙えるジャンプCを使っていくといいちょ〜。

もちろん、逸刀・月影は昇華対応なので、慣れてきたら逸刀・月影の1段目を十六夜月華でキャンセルして大ダメージを狙ってやろうぜ。

●「技」…しゃがみA・立ちB↓キャンセル逸刀・月影(弱↓弱)↓キャンセル逸刀・朧・上段↓再待機↓逸刀・新月↓キャンセル逸刀・双月

「技」の連続技の中でも主軸になってくる連続技。相手が画面端に近い時のみ決めることが可能な連続技だが、逸刀・月影ヒット後（2段目ヒット後）に逸刀・朧・上段↓再待機を組みこまなければ、画面上（地上）のどの位置からでも逸刀・月影ヒット後に逸刀・新月↓キャンセル逸刀・双月を追い打ちで決めることができるぞ。

逸刀・朧・上段後の再待機は続けて逸刀・朧を出すのが目的ではなく、再待機を使うことで逸刀・朧の硬直をなくすのが目的。これをおこなわないと、その後の逸刀・新月＋αを決められないので注意しよう。

また、しゃがみA・立ちB↓キャンセル逸刀・月影（弱↓弱）↓キャンセル乱舞奥義や、しゃがみA・立ちB↓キャンセル十六夜月華も可能なので覚えておくといい。

乱舞奥義については次の連続技を参照してね。

●「技」…ジャンプ攻撃↓←+A・立ちA・A・立ちB・キャンセル乱舞奥義↓逸刀・新月・裏×5↓弱逸刀・月影(1段目)↓キャンセル逸刀・朧・上段↓再待機↓逸刀・新月↓キャンセル逸刀・双月

乱舞奥義を組みこんだ、画面端から画面端まで横断する連続技。

逸刀・新月・裏は必ず2ヒットするように引きつけて出していこう。相手が画面端に近い時に逸刀・新月・裏を出すと、空中にいる相手を拾えないばかりか、踏みこんで斬るため相手を追い越して裏側にいってしまう。

よって、画面中央くらいで乱舞奥義を発動して、すぐに画面端にいってしまうような時は、逸刀・新月・裏を逸刀・新月に変えて、空中の相手を落とさないようにしよう。



充分引きつけてから新月を出さないと双月まで決まらないぞ



ハイッ！ ハイッ！ っと月影2段目で相手を斬り上げたあとは…



連殺斬後に乱舞奥義を発動！ 新月・裏を2ヒットさせたら…



その後も相手を充分引きつけて確実に2ヒット決めていこうぞ

技コマンド表

●特殊技	
逸刀・水無月（いっとう・みなつき）	↘+A
●必殺技	
逸刀・朧・上段（いっとう・おぼろ・じょうだん）	↓↙←+A（ため可）
逸刀・朧・中段（いっとう・おぼろ・ちゅうだん）	↓↙←+B（ため可）
逸刀・朧・下段（いっとう・おぼろ・げだん）	↓↙←+C（ため可）
再待機（さいたいき）	朧発動後AorBorC
抜刀解除（ばっとうかいじょ）	朧待機中D
逸刀・新月（いっとう・しんげつ）	→↓↘+A
逸刀・新月・裏（いっとう・しんげつ・うら）	→↓↘+B
逸刀・双月（いっとう・そうげつ）	「技」状態で新月ヒット中→↓↘+B
逸刀・月影★（いっとう・つきかげ）	↓↘→+AorB（3回連続入力）
帯刀・歩月（たいとう・ほげつ）	←↙↓+AorBorC
●超奥義	
活殺・十六夜月華（かつさつ・いざよいげっか）	→←↙↓↘→+AB
●潜在奥義	
活殺・乱れ雪月花（かっさつ・みだれせつげっか）	→←↙↓↘→+B

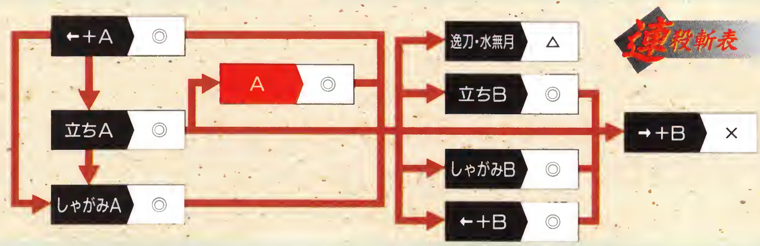
素手時

●必殺技	
無手・歩月（むて・ほげつ）	←↙↓+AorBorC

キャンセル表

	力	技
立ちA	○	◎
しゃがみA	×	◎
←+A	×	◎
立ちB	○	◎
しゃがみB	○	◎
→+B	×	×
←+B	○	◎
立ちC	◎	◎
しゃがみC	×	◎
→+C	×	×
↘+C	◎	◎
弾き（D）	◎	◎
B+C	×	△
逸刀・水無月	×	△

連殺斬表



対人戦攻略

守矢の対人戦での注意点は2つ。まず1つ目は、〝逸刀・月影（以下：月影）はガードされたら3段目は出さない〟ということ。月影の3段目は地上の相手にヒット、またはガードされるとスキだらけなので、相手に反撃されるような場面を極力自分から作らないためにも、1～2段目で抑えておくのが得策だろう。

2段目で月影を止めたあとの選択肢としては、簡単なところで相手の反撃を見こんで弾きを出していくというものがある。2段目はスキがないので、充分弾きが間に合うぞ。

2段目以降も攻めを続けたい場合は、ジャンプCで裏まわりを狙ってもいいが、月影の2段目を比較的スキの小さい逸刀・朧でキャンセル（下段が有効）するか、帯刀・歩月（以下：歩月）でキャンセルして相手の前、もしくは裏にまわりこむといいだろう。

歩月で相手の前に移動する時は、移動後に通常投げを狙っていこう。裏にまわりこんだ時は、しゃがみA or Cの下段技から連続技を狙ったり、再び月影を出していくといいだろう。この連係は月影（1 or 2段目）ヒット時も可能で、弱月影（2段目）→追い打ち、弱月影（1段目）→キャンセル歩月、といったように、相手からダウンを奪わずに攻め続けるのも有効だ。

注意点の2つ目は、〝逸刀・朧を出す時はなるべく再待機（キャンセル）を入力しておく〟ということ。これも1つ目同様、反撃されるスキを作らないために必要だぞ。

では以上の2つの注意点をふまえて、戦略を組み立てていこう。

守矢は特に相手を画面端に追いつめることでプレッシャーをかけられるキャラだ。よって、画面端に追いつめることができたら逸刀・朧の先端か（上段or中段を連発するといい）しゃがみAの先端が当たる間合いをキープしよう。

近・中間距離では弱月影を1発ずつ出して様子を見るといい。また、牽制技には弱月影の他にリーチの長いしゃがみAや逸刀・朧を使っていこう。しゃがみAが空振りした時に相手に跳びこまれてしまったら、すぐにしゃがみBを出そう。ギリギリだが対空技になるぞ。

近・中間距離からジャンプ攻撃で攻めこんでもいいが、弾きを対空として多用する相手には、技を出さずに着地してしゃがみC→キャンセル月影や、同じく技を出さずに着地して通常投げ、などを混ぜ、相手の弾き硬直を逆手に取る戦法を使っていこう。



月影2段目がヒットした時は当然のように新月を決めてもいいが…



再び月影の1段目を落ちてくる相手に決めて…



キャンセル歩月で裏や表にまわりこむ戦法を使ってもいいかも♡

剣質別補足

●「力」モード
近・中間距離では、牽制技であるしゃがみAの使用はひかえ、代わりにヒット、ガード時のどちらでもキャンセルがきく、C攻撃を牽制技として多用するといいだろう。

●「技」モード
リーチの長いしゃがみA（下段技）にキャンセルがきくので、中間距離（ラウンド開始直後くらいの間合い）からこの技で牽制しつつ、お手軽な連殺斬（連続技参照）を狙っていくといいだろう。

近距離時は「力」と同じようにC攻撃で攻めこんでもいいが、連殺斬を使い、立ちA・A・逸刀・水無月や、立ちA・A・しゃがみAで相手のガードを上下に振ってやるのが効果的だ。

また、有効な連係としては、立ちA（跳びこみからでも可）・A・逸刀・水無月を出し、中段ヒット後（相手はこれ以降大体立ちガードや立ち弾きを使ってくる）、間髪入れずにしゃがみA・B→キャンセル月影＋αというものがあるぞ。



連殺斬に水無月を混ぜ、何げに中段を狙い…



水無月後は長～いしゃがみAで下段を狙う。ギャランドゥ♡

技解析補足



目押しだろうが連射だろうがつながらなくなってしまった

←＋Aは目押しでつなぐことはできなくなった。残念。

逸刀・双月は開発版だとディレイがきいたので逸刀・新月のあとにワンテンポおいて出すことが可能だったが、製品版では入力時間がシビアになり、逸刀・新月後にすぐに入力しないと出なくなった。月影2段目後の追い打ちに決める際は落ちてくる相手を充分引きつけてから逸刀・新月を出していこう。

逸刀・月影については、前回紹介しきれなかった弱強変換を紹介しよう。

具体的にいうと、1段目を出は遅いが移動距離の長い強逸刀・月影で出し、2段目は移動距離は短いがスキのない弱逸刀・月影を出すこと。これを使えば強逸刀・月影ヒット時でも2段目以降に逸刀・新月での追い打ち（2段目が強逸刀・月影だと追い打ちが決まらない）ができるようになるぞ。とはいえ、強の逸刀・月影自体を使うことは少ないから、あんまり意味なかったかな？

帯刀・歩月は出だしの姿が消える瞬間が一瞬遅くなったように思える。こちらの起き上がり時にこの技で相手の技を回避しようとすると、開発版では簡単に回避することができたが、製品版では姿が消える前に相手の攻撃がヒットしてしまうようになった。



新月後に素早く入力（ディレイ不可）しないと双月が出ましぇん。ホームラン！



リーチとスピードを活かし瞬雪斬で攻めこもう！

雪（ゆき）

攻略／蒼炎闘士ゆーち

連続技



跳びこみ攻撃からしゃがみCを目押し（1～3発）でつなぎ…



キャンセル瞬雪斬。両モード共通連続技だから覚えておくといい

●「共通」…しゃがみC×1～3→キャンセル瞬雪斬→ダウン攻撃

威力はそこそこだが、簡単で初心者にもお手軽な連続技のはず。特に「力」モードで重宝するぞ。

瞬雪斬は弱強どちらでも可なので、しゃがみCがヒットして連続技確定の場合は、ダウンを奪える強瞬雪斬をキャンセルしていくといいだろう。

また、瞬雪斬は昇華に対応している必殺技なので、「力」ではしゃがみC×1～3→キャンセル瞬雪斬→雪風巻を狙っていこう。

●「技」…しゃがみA・立ちB orしゃがみB→キャンセル瞬雪斬or雪風巻→ダウン攻撃

連殺斬を使った「技」モードオリジナルのお手軽連続技。しゃがみAは「技」ならキャンセルがきき、リーチも長いので、しゃがみA→キャンセル瞬雪斬（雪風巻は不可）、といったように、もっとお手軽にいってもいい。

間合いによって1つ前に紹介したしゃがみCからの連続技と併用するといい。

●「技」…ジャンプ攻撃→←＋A・立ちA・A・立ちB orしゃがみB→キャンセル乱舞奥義→キャンセル強瞬雪斬→キャンセル強氷刃×2→キャンセル強氷刃×3→ダッシュ→立ちA・A・立ちB→キャンセル強瞬雪斬→ダウン攻撃

ジャンプ攻撃から連殺斬（一部不可）を決め、乱舞奥義を発動し、いくつかの必殺技を決める。そして最後の氷刃で硬直している相手に、ダッシュから再び連殺斬（相手が画面端に近い場合は、ダッシュ～←＋Aから連殺斬を決めることが可能）を決める、という連続技。

さらに難しくいくなら、乱舞奥義後に決めるラストの連殺斬キャンセル瞬雪斬を連殺斬キャンセル雪風巻に変えてみよう。ちゃっかり連続技が成立するぞ。

地上から狙う場合、はじめの連殺斬は、しゃがみA・立ちB orしゃがみBが最適だ。



乱舞奥義中の氷刃を撃ち終わったら素早くダッシュして立ちA（or←A）を決めよう

もちろん見出しの連続技は間合いが離れないように強瞬雪斬（乱舞奥義中）で相手に近づいているので、画面中央・端問わず決めることができるが、相手が画面端に近い際にジャンプ攻撃→連殺斬がヒットした時は、乱舞奥義後の必殺技を氷刃×6（瞬雪斬はダメージが低い）にして、よりダメージを奪い、追い打ちもダッシュ～←＋Aからの連殺斬を狙っていくといい。全段ヒットすれば18段だぞ。

氷刃連発のコツは、氷刃を入力したら、一瞬レバーをニュートラルに戻し、再び氷刃を入力すること。あせると氷刃が霜華に化けてしまううえに威力も低下してしまうので、充分に注意しよう。

最後に、この連続技が難しいという人は、画面端限定だが、ジャンプ攻撃→連殺斬→キャンセル乱舞奥義→弱霜華×6（9ヒット以上）→ダウン攻撃を狙っていこう。

技コマンド表

●必殺技

氷刃（ひょうじん）	↓↘→＋AorB
霜華（そうか）	→↓↘＋AorB
瞬雪斬（しゅんせつざん）★	↓↙←＋AorB
氷鏡（ひょうきょう）	←↙↓↘→＋C
垂斬（しずりぎり）★	接近して→↘↓↙←＋C

●超奥義

雪風巻（ゆきしまき）	↓↙←↙→＋AB（雪風巻3発目後↓↘→＋Bで追加技①、↓↘→＋Cで追加技②）

●潜在奥義

真・雪風巻（しん・ゆきしまき）	↓↙←↙→＋B

素手時

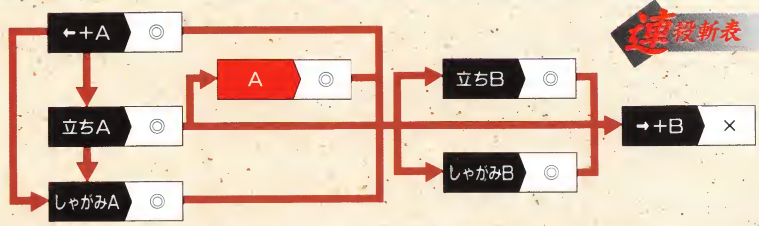
●必殺技

垂斬（しずりぎり）	接近して→↘↓↙←＋C

キャンセル表

	力	技
立ちA	○	◎
しゃがみA	×	◎
←＋A	◎	◎
立ちB	○	◎
しゃがみB	○	◎
→＋B	×	×
立ちC	◎	◎
しゃがみC	◎	◎
→＋C	×	×
↘＋C	◎	◎
弾き（D）	×	×
B＋C	×	△

連殺斬表



対人戦攻略

雪はリーチが長いのが特徴なので、リーチを活かした戦略を組んでいこう。待ち気味の戦法は通用しないので、雪のもう一つの武器である〝スピード〟をリーチに混ぜて闘っていくことになる。

気になる相手との距離だが、立ちA（「技」ならしゃがみA）やしゃがみCの先端が当たるくらいの間合いをキープするのがベスト。前述した牽制技がヒットしたら、即瞬雪斬でキャンセルして連続技（少しくらい遅くてもヒットする）を決めてやろう。

ここで雪の注意点を一つ。瞬雪斬は弱で出してもガードされるとスキに反撃されてしまうので、単発で出していくのはあまりおすすめできない。

そこで、雪のダッシュスピードの速さとしゃがみCの硬直の短さを利用して、しゃがみCがガードされた時はダッシュ垂斬を狙っていこう。これが決まると相手はダッシュ垂斬を警戒しはじめるので、ここで初めて瞬雪斬を攻めこむ手段として使っていけるのだ。

しゃがみCがガードされたらキャンセル（ディレイ）瞬雪斬を出そう。相手が瞬雪斬をダッシュと勘違い（グラフィックが同じ）して何かしらの攻撃を出そうとしたところを瞬雪斬でつぶせることが多くなるだろう。

よって、攻めこむ際にはしゃがみC（ガード）→ダッシュ垂斬orキャンセル瞬雪斬を使い分けていこう。もちろん、しゃがみCヒット時は何も考えずに強瞬雪斬でキャンセルしていっていいぞ。

また、前述した牽制技が届かない距離では、➘＋C→キャンセル氷刃を使っていくといいだろう。

当然、近・中間距離からジャンプ攻撃（ジャンプCは裏まわりが狙えるぞ）で攻めこんでもいいが、相手によっては弾きを対空技として使ってくることも少なくない。読み合いになるが、ジャンプ→しゃがみC→キャンセル瞬雪斬や、ジャンプ→通常投げor垂斬など、ジャンプ攻撃を出さないで着地し、着地後に技を決めていく戦法（相手の弾き硬直を逆手に取る戦法）を混ぜれば、相手もそう弾きを対空に使ってこなくなるだろう。

対空には出の早い弱霜華で問題なく安定。霜華が出せない人は、しゃがみBで一応代用することもできるぞ。ただし、出が遅いため、先読みになってしまう。



両モード共通の牽制技であるしゃがみCをガードされたら…



すかさずダッシュ～垂斬を狙っていこう。跳びこみを混ぜてもいい

剣質別補足

●「力」モード

このモードではヒット時、ガード時どちらでもキャンセルがきくC攻撃（しゃがみCメイン）を牽制技、連続技のつなぎに使っていこう。雪風巻を出せる状態の時に瞬雪斬がヒットした時は、遠慮なく昇華していこう。

また、先月号では➘＋Cキャンセル真・雪風巻が有効な連係と紹介したが、➘＋Cでダウンを奪ったのを確認してからキャンセル真・雪風巻を出すのは初心者には難しいかもしれない。よって「力」モードでも多用する垂斬（5段目）からキャンセル真・雪風巻を狙う連係を使っていくといい。間合いによっては返されてしまうが（起き上がりに立ちA連射や投げで）、画面端などでは相手は抜けづらいので、意外に実戦的な連係だろう。



潜在奥義が出せる状態で垂斬がヒットしたら、キャンセル真・雪風巻



対処法はいくつかあるが、意外と対戦で決まりやすい連係なのだ

●「技」モード

このモードではしゃがみCよりリーチの長いしゃがみAにキャンセルがきく。よって、近・中間距離（ラウンド開始直後くらいの間合い）では〝しゃがみCや立ちAが届かなそうだな〟と思ったらすぐにしゃがみAで牽制しつつ、お手軽な連殺斬（連続技参照）を狙っていこう。

また、雪のB＋C（中段技）は意外に出が早いので、しゃがみAと併用して2択を狙っていくのも有効だぞ。



技ならしゃがみAにキャンセルがきくようになる。最も長～い牽制技だちょ

技解析補足



最高3発つながる。「力」にはまっことありがたい♡

しゃがみCはリーチが長く、両モード共通でキャンセルがきく。目押しで最高3発までつなぐことができるので、特に「力」では重宝する技。

ダウン攻撃は、ボタン押しっぱなしで槍をブンブン振りまわし続けることができる。しかし、ためたところで威力が高くなるわけでもなく、出が遅いダウン攻撃がさらに遅くなるだけ。ダウン攻撃はすみやかにおこなおう。ただおもしろいから載せたッチ。

氷刃は、弱がヒットすれば追い打ちが可能だ。近距離でヒットしたら「力」では立ちA→キャンセル瞬雪斬を決め、「技」なら⬅＋Aからの連殺斬を決めていこう。中間距離でヒットした時は両モード共通で瞬雪斬を決めよう。

氷鏡は、ヒット後の雪の硬直が長くなってしまったので、追い打ちを決めることができなくなってしまった。残念ね。

垂斬は、実は昇華対応だが、雪風巻を昇華して出してもカス当たりになってしまい意味はない。5段目をキャンセルして必殺技を出すことで追い打ちができるのは変わっていない。

ちなみに、強氷刃、弱強霜華、氷鏡のいずれかでキャンセルすると、浮いた相手に決めることができるぞ。画面中央だろうが端だろうが全然関係なく決まるので、しっかり覚えておこう。

雪風巻の追加技①・②はどちらも中段技になった。連続技に組みこむ時はダウン攻撃の決まる追加技②を使い、雪風巻がガードされた時は追加技①を出していくといい。



うぉぉ～充電完了！　でも余裕で立ってます。ダウン攻撃からのお知らせよ

雀刺しの性能が低下…将棋倒しなどを混ぜてうまく使っていこう



天野(あまの) 漂(ひょう)

攻略／モリスケ

連続技

●「共通」…必至→立ちA→キャンセル各種必殺技

イマイチ使いどころのない必至だが、決まればこのような追撃が狙えるぞ。立ちAを挟まずに直接将棋倒しも可能。

●「共通」…ジャンプC→立ちA→キャンセル弱雀刺しor桂馬の高上がり

おもに「力」で狙う連続技。安定するなら硬直の短めな弱雀刺しだが、桂馬の高上がりは威力が高いので、しっかりヒット確認をして桂馬の高上がりへつなげるのがベスト。

●「力」…雀刺し→キャンセル盤上此の一手“と金”

前号で紹介した通り、昇華を使った「力」での切り札となる連続技。狙えるチャンスができたら、逃さずに決めていきたいところ。

●「技」…ジャンプC→しゃがみA×3→しゃがみB(1段目)→キャンセル強雀刺し

しゃがみAはタイミングよく目押しすれば連続ヒットするので、そこからしゃがみBへつなげてキャンセルで強雀刺しへとつなぐ。「力」だとしゃがみAからしゃがみBへつなげられず、キャンセルもかからないので、しゃがみAからノーキャンセルで将棋倒しへつなぐといい。しゃがみAを1発で止めて狙えばしっかり連続技になるぞ。

●「技」…ジャンプC→しゃがみA→←+B→しゃがみA・しゃがみB(1段目)→キャンセル強雀刺しor乱舞奥義

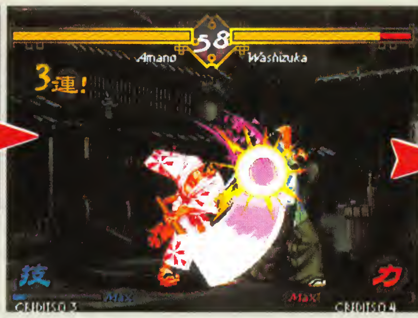
「技」専用の連続技。←+Bは硬直時間が極端に短いので、1歩前進してからしゃがみAにつなげられるほど余裕がある。間合いをつめてからしゃがみA・しゃがみBと決められるのだ。ここからキャンセル必殺技へつなげるわけだが、乱舞奥義が出せる状態なら必ず決めておこう。

乱舞奥義で効率のいいものは、強雀刺しを繰り返し決めるもの。5回決めると剣質ゲージがなくなるのだが、最も速いタイミングでつないでいくと、相手はダウンせず、そのまま相手の背後にまわりこむことができる。これを知らない相手には、まわりこんだ直後に将棋倒しを狙うと決まりやすいぞ。

ちなみに、画面端の相手には桂馬の高上がりを連発するといい。相手は浮いてしまうが、そこに桂馬の高上がりがヒットするので、お手玉することができるのだ。



「技」なら跳びこみ後は下段のしゃがみAにつなぐべし



続けて←+Bへ。立ちBとは違いスキが小さいので…



少し前進してからしゃがみAが入るぞ。さらにここから…



しゃがみBへ。画面端ならもう1度←+Bも可能です

技コマンド表

●必殺技	
雀刺し(すずめさし)	→↙→+AorB
居飛車穴熊(いびしゃあなぐま) “九手詰め(きゅうてづめ)”	Aボタン連打
穴熊(あなぐま)のふんどし脱(ぬ)ぎ	居飛車穴熊中↓↘→+B
必至(ひっし)	→↘↓↙←+B
必至(ひっし)〜詰(つ)み！	必至入力後Bボタンを押し続ける
高飛車(たかびしゃ)	→↘↓↙←+C
将棋倒(しょうぎだお)し	接近して↘↘+C
桂馬(けいま)の高上(たかあ)がり	→↓↘+C
●超奥義	
盤上此(ばんじょうこ)の一手(いって) “と金(きん)”	→↘↓↙←→↘↓↙←+AB
●潜在奥義	
盤上此(ばんじょうこ)の一手(いって) “飛車(ひしゃ)”	→↘↓↙←→↘↓↙←+B
盤上此(ばんじょうこ)の一手(いって) “角行(かくぎょう)”	→↘↓↙←→↘↓↙←+A

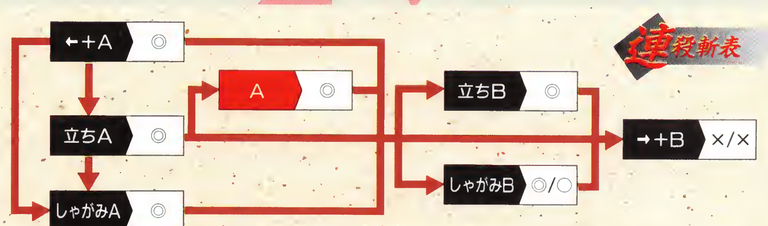
素手時

●必殺技	
居飛車穴熊(いびしゃあなぐま) “三手詰め(さんてづめ)”	Aボタン連打
将棋倒(しょうぎだお)し	接近して↘↘+C
桂馬(けいま)の高上(たかあ)がり	→↓↘+C

キャンセル表

	力	技
立ちA	○	◎
しゃがみA	×	◎
←+A	×	◎
立ちB	○	◎
しゃがみB	×／○	◎／○
→+B	×／×	×／×
立ちC	◎	◎
しゃがみC	×	◎
→+C	×	×
↘+C	○	◎
弾き（D）	×	×
B+C	×	△

連殺斬表



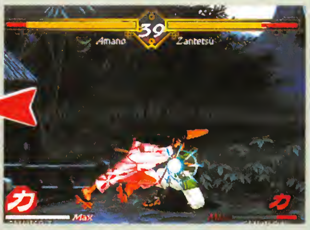
対人戦攻略

雀刺しの性能が低下してしまったので、前号で紹介したような雀刺しメインの戦法は使えなくなってしまった。とはいえ、これを使わないことには相手を攻められないので、中間距離では雀刺し、ダッシュからの将棋倒し、→+C、↘+C、小ジャンプC、などを使い分けて、雀刺しへの反撃をさせにくくしよう。

雀刺しとダッシュのモーションはほぼ同じなので、雀刺しガード後に反撃しようと待っている相手にはダッシュからの将棋倒しが有効になってくる。技を出さずに突進するのは危険を伴うが、相手のガードを崩すのに必要な選択肢なので狙っていこう。

↘+Cを出す場合は、ガード、ヒットに関係なく毎回キャンセルで雀刺しを入力しておく。雀刺しにも硬直はあるが、↘+Cを出したままにしておくよりは断然マシ。小ジャンプCで跳びこんだ時は、ヒットしたらしっかり連続技につなげて、ガードされたら中段のB+Cと下段のしゃがみAでガード方向を揺さぶったり、もう一度跳びこんでみるといい。近距離で跳びこむ時は裏まわりを狙える小ジャンプAを使うのもおもしろいぞ。「技」なら、ガードされても構わずにしゃがみAからの連殺斬を出してみるのもいい。相手が割りこもうとすればヒットするぞ。ただし相手が上級者だと弾きで割りこんでくるので、まず通じないと思っていい。


ダメ。しっかり反応されると出の早い技で反撃を受けます


開発中はガンガン頼れた雀刺しだけど、製品版では…


ダッシュのモーションは雀刺しにそっくりなので…


雀刺し待ちな相手にはコマンド投げがよく決まります



実は裏まわりが狙える小ジャンプA。接近戦で狙ってみよう

剣質別補足

「力」選択時に超奥義が出せる状態になったら、雀刺しを出すたびに毎回超奥義のレバー部分だけを入力し、雀刺しがヒットしたのを確認できた時のみボタンを押して超奥義を出す、というテクニックを前号で紹介したが、これは製品版でも健在だ。


余裕で昇華できましゅ。慣れれば簡単なのでモノにしよう


ドスッ。ヒットを確認してからボタンを押しても…

技解析補足

通常技では「技」だと硬直の短かった→+Bが弱体化。硬直時間が長くなったので、続けて技を決めることができなくなり、おまけにキャンセルもかからなくなってしまった。立ちBは空振りするとよろけてしまったが、←+Bと入力することで空振りしてもよろけなくなり、硬直時間も極端に短くなった。

必殺技では前号で対人戦の基本、と紹介した雀刺しが弱体化してしまった。硬直時間が若干だが長くなってしまったので、反応の早い相手にガードされると反撃されてしまうのだ。とはいえ、「力」において、昇華を使って盤上此の一手"と金"を決める、というテクニックは健在なので頼れることには変わりないが。

必至は必至〜詰み！までためるとガード不能技へと変化するようになったが、たまるまでに時間がかかるのでまずヒットしない。

高飛車が決まると相手はよろけるので跳びこみから連続技を狙える、と前号で紹介したが、よろけはレバガチャで回復できるように変更されたため、跳びこみはおろか、確定連続技すらなさそうだ。

潜在奥義の盤上此の一手"飛車"と"角行"は、ヒット後に桂馬の高上がりだけでしか追撃できなくなった。発生の遅さから決めどころが見当たらないため、さらに使えない技へと変更されたようだ…。

素手時限定の居飛車穴熊"三手詰め"は、連続で繰り出すだけでA級になる場合もあるか、つながるかどうかは運次第なので、実戦ではまず狙えないだろう。

必至〜詰み！。う〜んガード不能。食らってくれる優しい人はいないけど



連射装置＋運がよければこんなにいける。素手はいかが？



跳びこみ連続技が基本 「力」では百鬼夜行を 「技」では清姫を狙おう！



一条あかり

攻略／DSP・たろりん

連続技

●「共通」…ジャンプB→立ちB→キャンセル式神・天空or式神・六合or劾鬼・百鬼夜行

「力」「技」両方でできる連続技。

劾鬼・百鬼夜行だけは「力」専用だが、威力はすさまじいものがある。

裏まわりジャンプCから連続技を狙う時は、立ちBよりも出るのが早いしゃがみBを使おう。逆に、正面から跳びこんで連続技を狙う場合は、リーチが短くて空振りしやすいしゃがみBよりも、立ちBを使う方がいい。

●「力」…ジャンプB→立ちB→キャンセル天文・星の巡り(1段目)→キャンセル式神・六合

天文・星の巡りからの式神・六合は、素早く入力する必要がある。

しかし、天文・星の巡りの2段目がヒットする前にコマンドが完成していれば大丈夫なので、あわてずにしっかりと入力しよう。

●「技」…ジャンプB→立ちA・A・B→キャンセル劾鬼・清姫(→ダウン攻撃)or式神・六合

「技」では、連殺斬に加えて、劾鬼・清姫を連続技に組みこむことができるので、正面からの連続技はこんな具合になる。

ダウン攻撃は↑+Cの方を使う。↘+Bのダウン攻撃は、出るのが遅くて使いにくいのだ。

●「技」…裏まわりジャンプC→←+A・A・A・しゃがみB→キャンセル劾鬼・清姫→ダウン攻撃

裏まわりからだと連殺斬を1発増やすことができる。その代わり、最後のBをしゃがみにしないと、間合いが離れて劾鬼・清姫が決まらなくなってしまうぞ。

しゃがみBは劾鬼・清姫のコマンド入力の途中でボタンを押す方が、しゃがみBを出してからコマンドを入力するよりもキャンセルをかけやすい。普通に入力しても出せる人はそれでもいい。

●「技」…←+A・A・A・B→キャンセル乱舞奥義→立ちB×6→立ちA・A・B→キャンセル式神・六合

乱舞奥義を連続技に組みこむならコレ。立ちB×6は、1回出したら少し前に歩き、レバーをニュートラルにしてボタンを押す、といった具合に間合いをつめながら当てていこう。そうしないと、乱舞奥義が終わったあとの連続技が空振りしてしまう。



そうすればギリギリで劾鬼・清姫の間合いの中になるのだ

裏まわりジャンプCから連殺斬。最後はしゃがみBにしよう



連殺斬からキャンセルで乱舞奥義を出す。このあと…



立ちB連打。ヒット後少し前に歩くのを忘れないように



技コマンド表

●特殊技	
符呪・唱閃	←+B
明流・踏みつけ	空中で↙or↓or↘+C
天文・堕つる宿曜	空中で接近して↑以外+B
●必殺技	
式神・天空	↓↘→+AorB
劾鬼・泥田坊	→↓↘+AorBorC
明流・鞠転げ	泥田坊接地後AorBを押し続ける
明流・鞠放り	泥田坊接地後↖or↑or↗+C
明流・鞠落とし	泥田坊接地後↙or↓or↘+C
劾鬼・清姫	→↘↓↙←+A
天文・星の巡り★	↓↑+C
護り人形	→↘↓↙←+B
変化人形	→↘↓↙←+C
●超奥義	
式神・六合	↓↙←↙→+AB
●潜在奥義	
劾鬼・百鬼夜行	→↘↓↙←→+B

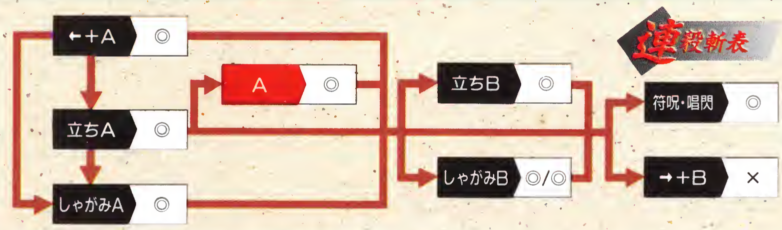
素手時

●特殊技	
符呪・唱閃	←+B
明流・踏みつけ	空中で↙or↓or↘+C
●必殺技	
式神・天空	↓↘→+AorB

キャンセル表

	力	技
立ちA	○	◎
しゃがみA	×	◎
←+A	◎	◎
立ちB	○	◎
しゃがみB	○／○	◎／◎
→+B	×	×
立ちC	◎	◎
しゃがみC	◎	◎
ジャンプC	×	◎
→+C	×	×
↘+C	◎	◎
弾き（D）	×	×
B+C	×	△
符呪・唱閃	◎	

連殺斬表





遠くから跳びこんだ時は、高めの打点でジャンプBを出す

小ジャンプBで跳びこんで連続技を決めるのが、あかりの一番の狙い。遠くから跳びこんだ時はジャンプBを早出しして相手を押さえこみ、近くから跳んだ時は低い打点で当てて連続技を狙っていこう。ジャンプCでの裏まわりも混ぜていくといい。

弾き対策としては、ジャンプ攻撃を出さずに着地して、弾きのスキに投げや連続技を決める。遠くから小ジャンプBで跳びこんだあと、続けてもう一度小ジャンプして技を出さずに着地する、といった狙い方がグゥ。

他に、相手に攻めこまれてしまった時の脱出手段として、後ろジャンプBを出すというものもある。空中ガードもあることだし、下手に地上で割りこもうとして通常技を出すよりも、跳んだ方が安全に相手の攻めから脱出できることが多いぞ。



うまく近づくことができたら、ジャンプCで裏まわりを狙おう

剣質別補足

「力」…「力」は接近戦が苦手。これまでに説明してきた、ジャンプを使った攻防がメインになる。

「力」ならではの戦法としては、劾鬼・百鬼夜行を狙うというものがある。連続技に組みこむ他、弾きからも確実に決めていきたい。接近戦以外で弾きを狙う場面は、後ろジャンプ→着地と同時に弾き、ダッシュから弾き、などといったものがある。

「技」…「技」では、通常技をガードさせてキャンセル劾鬼・清姫を狙う戦法が強い。毎回キャンセルする通常技を変えて、相手にバレにくいようにするといい。相手が技を出して劾鬼・清姫をつぶそうとしてくるなら、しゃがみA↓弾きなどの連係を混ぜることで対処すべし。



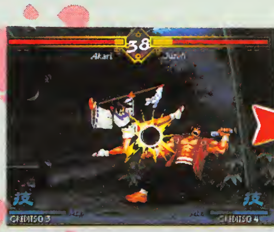
通常技キャンセル劾鬼・清姫は逃げられにくい。強烈

劾鬼・泥田坊（A）を相手に当たらないように出し、明流・鞠転げ（AとBを混ぜて使おう）から明流・鞠落としを出す奇襲も有効な攻めだ。

また、「力」と違い、ジャンプCをキャンセルして明流・踏みつけが出せるうえ、明流・踏みつけから明流・鞠放りと明流・鞠落としを出すことができる。これは使うしか。

まずは跳びこみからの戦法。明流・踏みつけは裏まわりも可能で、相手の頭に当てるような感じで出すと、ガード方向が非常に分かりにくい。ヒットしたらすぐに明流・鞠落としにつないでダウンを奪おう。ガードされたら明流・鞠放りで離脱。遅めに明流・鞠落としを出して突進し、反撃しようとした相手の技をつぶすという奇襲もある。

次に、接近戦での戦法。昇りジャンプCは中段攻撃として使うことができる（あかりと玄武の翁には当たらない）。よって、昇り垂直ジャンプC↓キャンセル明流・踏みつけ↓明流・鞠落としという、中段からの連続技ができる。この連続技は画面端以外ではつながりにくいが、十三と示源には画面中央でもOK。垂直ジャンプCの代わりに昇り前ジャンプCを使ってもいい。



まず、昇り小ジャンプCで相手のしゃがみガードを崩す



キャンセルで明流・踏みつけにつなぐ。ボタン連打でOK



さらに明流・鞠落としまで連続ヒット。ダウンを奪える

対人戦攻略

技解析補足



このあとしっかり式神・六合が連続技になる。狙うしか

超奥義の式神・六合が、連続技に組みこめるようになった。通常技キャンセルはもちろん、昇華でもつながるぞ。威力もなかなか。

一方、B+Cにキャンセルがかからなくなったため、B+Cで浮かせて劾鬼・百鬼夜行を決めるという連続技はできなくなった。相手がしゃがみガード状態でB+Cを食らえば、よろめいた相手にダッシュから立ちA↓キャンセル劾鬼・百鬼夜行が狙える。

また、劾鬼・百鬼夜行の最後の1つ目小僧は、画面端の相手に届かなくなり、1つ目小僧を追いかけて相手をかためることは不可能。

次に、劾鬼・泥田坊関係の説明。AとBは「力」の方が飛距離が長く、相手に当たりやすい。

明流・鞠転げは、Aを押しっぱなしにすると前へ、Bを押しっぱなしにすると後ろに転がっていくぞ。

「技」の明流・鞠落としは、地面でバウンドしたあと、ジャンプ攻撃を出すことができなくなってしまった。「力」ならば出せるが、高く跳ねすぎるため使えない。

特殊技の明流・踏みつけは、「力」ではヒットすると相手をダウンさせるようになった。

一方、「技」では、地上の相手にヒットしてもダウンを奪うことはできない（空中の相手にヒットすればダウンを奪えるぞ）。その代わり、相手を踏みつけて跳ね返っている間に、明流・鞠放りか明流・鞠落としのどちらかを出すことができるのだ。



後ろに転がってます。これで相手を誘いこむといい



牽制～ジャンプ後は富嶽か弾きか連続技か…

神崎十三（がんざきじゅうぞう）

攻略／ジェイケイ

連続技

●「力」…立ちB→キャンセル弱金剛重墜→キャンセル刮目・大激働→轟弾衝（1段階目）

昇華を利用した連続技。一応ジャンプBからつなぐこともできるが、立ちBの出が遅いため、打点をギリギリまで低くする必要がある。

大激働は、弱金剛重墜の1発目がヒットした直後に出すこと。タイミングが遅いとガードされてしまうぞ。追加技は壁にぶつかる直前まで待ってから出すのがお得だ。

轟弾衝（1段階目）は、大激働のラスト1発が当たる直前くらいにためを開始しよう。

●「技」…立ちA・しゃがみA→立ちA・A・B→キャンセル弱金剛重墜→激震or轟弾衝

しゃがみAはスキが小さめなので、タイミングよく立ちAにつなげば連続技になる。これは連殺斬中のしゃがみAも同様なので、見出しのようにつなぐことができるのだ。間合いが近ければ、ジャンプBからつなぐことも可能だ。



目押しで立ちAにつなぐ。タイミングが少し難しい



間合いが近い時は欲張ってみよう。連殺斬のしゃがみAから…



最後は、お決まりの立ちB→弱金剛重墜→追撃で締め

●「技」…（乱舞奥義発動後）→＋B×6→立ちA・B→キャンセル刮目・大激働→轟弾衝（1段階目）

乱舞奥義後の連続技はこの組み合わせがオススメ。連殺斬（立ちA・Bなど）→キャンセル乱舞奥義発動から連続ヒットするぞ。

立ちA・Bは、→＋Bをダッシュでキャンセルして、間合いをつめてから決めよう。6発目の→＋Bを出したら、すぐにレバーをニュートラルに戻すとダッシュしやすいぞ。接近が甘いと、大激働が連続ヒットしないので注意。

お手軽さを求めるなら、→＋B×6→キャンセル大激働がいい。これなら簡単に決められるだろう。

●「技」…（乱舞奥義発動後）→＋B→強激震×5→強激震

乱舞奥義中は激震の攻撃判定が変化し、空中の相手に当たるようになる。強激震でお手玉することができるのだ。

強激震×5は、つなぐタイミングをほんの少し遅らせる必要がある。最も早いタイミングでつなぐと、相手が高く浮きすぎてしまい、途中から当たらなくなってしまうのだ。

最後の強激震は、ダウンしている相手への追い打ち。あせらず少し待ってから出そう。



相手はバウンドしながら少しずつ上昇していく。結構笑えるぞ

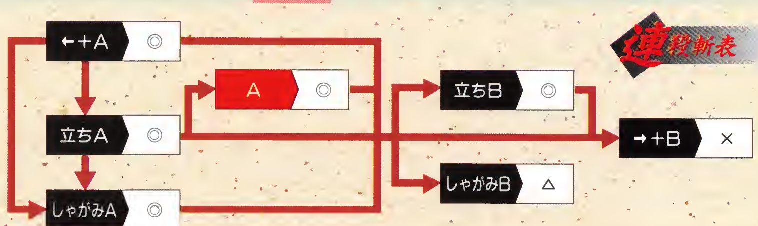
技コマンド表

●必殺技	
激震（げきしん）	→↓↘＋AorB
轟弾衝（ごうだんしょう）	AorBorCを2秒以上押してから離す
富嶽（ふがく）	→↘↓↙←＋B（富嶽後↓↘→＋Bで追加技①、追加技①後↓↘→＋Bで追加技②）
金剛重墜（こんごうじゅうつい）★	↓↘→＋AorB
●超奥義	
刮目・大激働（かつもく・だいげきどう）	↓↙←↙→＋AB（大激働中↓↘→＋Bで追加技）
●潜在奥義	
刮目・超激働（かつもく・ちょうげきどう）	接近して→↘↓↙←→↘↓↙←＋B

キャンセル表

	力	技
立ちA	○	◎
しゃがみA	×	◎
←＋A	◎	◎
立ちB	○	◎
しゃがみB	×	△
→＋B	×	×
立ちC	◎	◎
しゃがみC	×	◎
→＋C	×	×
↘＋C	◎	◎
弾き（D）	×	×
B＋C	×	△

連殺斬表



月華の剣士™


弾きで返されないし、跳びこみもある程度封じることができる

対人戦攻略

接近するにはジャンプBがお手軽。ガードさせたあとは…



開始直後より少し近い程度の間合いから、轟弾衝（1〜2段階目がベスト）や立ちBで牽制しつつ、跳びこみからの攻めを狙おう。間合いが遠い時は、轟弾衝（3〜4段階目）や➡＋Bを出してもいいが、多用はしないように。

跳びこみは各種ジャンプを使い分けてジャンプBで。ガードさせたら、相手がガードをかためると読んだら（ダッシュして）富嶽を、暴れると読んだらタイミングを合わせて弾きを狙うといい。着地と同時にB＋Cを出したり（ジャンプ封じにもなる）、前方小ジャンプするのも有効だ。

対空弾き対策として、技を出さずに着地して富嶽を決める、という選択肢も混ぜるべき。「技」なら弾きのスキに連続技を決めてもいいぞ。

着地富嶽はガードをかためる相手にも有効（特に小ジャンプから）。ただし、富嶽の出がかりをつぶされやすいので、着地で弾きも混ぜよう。ジャンプBを空振りするように早出しして着地で弾き、という引っかけも結構使えるぞ。

スキのある技をガードしたあとや、相手が様子見にまわったところなどの先手を取れる状況では、ダッシュから富嶽を狙うといい。この時も、暴れ対策としてダッシュからの弾きを混ぜると効果的だ。


暴れに対しては、弾きを合わせれば大ダメージを狙えるぞ


ガード君には富嶽。追加技までキッチリ決めるべし


特に、相手に余裕がある（跳びこみに反応されやすい）時に有効だ

剣質別補足

「力」は、跳びこみから決めやすい連続技がないので、ジャンプBがヒットした時も富嶽を狙おう。ジャンプB↓しゃがみC↓富嶽が決めやすいぞ。しゃがみC↓富嶽は連続技ではないが、ジャンプ以外では回避されにくいのだ。

「技」は攻めに連殺斬を組みこむべし。至近距離では立ちA・しゃがみAを使おう。ヒット時は、B（連殺斬）or立ちA・B↓キャンセル弱金剛重墜が連続技。ガードされた時は、弾き、連殺斬のBからの連係（後述）、ダッシュ富嶽などを狙うといいぞ。

少し遠い時は立ちA・B。ヒット時はキャンセル弱金剛重墜が連続技。ガード時は、Bでやめる、➡＋B、キャンセル弱激震、キャンセル轟弾衝などが有効だ。

弾き後の追撃は、「力」はダッシュ富嶽、立ちB↓キャンセル弱金剛重墜↓キャンセル大激働（近い時限定）、ダッシュ超激働（遠いと無理）、「技」はダッシュして立ちAからの連続技がオススメ。

対空弾き後は、ダッシュして➡＋C↓追撃か、ジャンプB後に着地を攻めよう（ダッシュ富嶽や跳びこみなどで）。


ガードされてもほぼ五分。相手の割りこみは弾きで返せるぞ

技解析補足

しゃがみBは開発版よりリーチが短くなっている。牽制には立ちBを使おう。

激震は、開発版に比べて出が遅くなり、スキも増加。大激働ヒット後の弱激震、富嶽の追加技②クリーンヒット後の強激震、弱激震ヒット後の轟弾衝（1段階目）は間に合わない。また、近〜中間距離でガードされると、反撃を受ける可能性があるので注意。

轟弾衝は、離したボタンをすぐに押し直すことで、ためを解除することなく出せる。ただし、他の必殺技を出すとためが解除されてしまう。性能的には、1〜2段階目だと1段目が地上の相手に当たらなくなっている（大型キャラは例外）。弱攻撃から連続技になるのは1段階目のみだ。

激震と轟弾衝は、ダウン中の相手にヒットさせられるのだが、与えるダメージは同じ。

富嶽は、画面中央では追加技②のクリーンヒットを狙う価値が減少。追撃が入らないので、カス当たり＋強激震とダメージが大差ないのだ。画面端近くなら轟弾衝（1段階目）が間に合うので狙うべし。

金剛重墜は、弱の段数が3から2になってダメージが減ったが、性能面は変化なし。

乱目・大激働は、「力」のみ攻撃する前に特殊な状態となる。下段技以外なら、食らっても技を続行するのだ。ただし、特殊状態になる前にスキがあるし、ガードされると反撃されるので、基本的には連続技専用の技だ。


轟弾衝。ボタン離す・すぐ押し直すの繰り返しで、4段階目連発も可能

「力」の大激働は構えポーズが頑丈。利用価値は低いけど



得意なのは中～遠距離
主力となるのは俊殺だ！



鷲塚慶一郎

攻略／DSP-たろりん

連続技

●「共通」…ジャンプB↓立ちB↓キャンセル各種必殺技

キャンセルで出す必殺技は、強疾空殺と最終・狼牙以外ならばなんでもつながる。真・狼牙が出せる状態ならそれを、ためが完了していれば狼牙↓追加技②↓ダウン攻撃を、ためができていないなら強俊殺（＋ボタン連打）を決めよう。

もちろん、「力」ならば昇華を利用して、狼牙↓追加技①↓キャンセル真・狼牙とするのが一番いい。

●「技」…ジャンプB↓←＋A・A・A・B↓キャンセル各種必殺技

「技」では連殺斬が使えるのでこうなる。跳びこみからの基本連続技だ。

決める必殺技は狼牙↓追加技②↓ダウン攻撃がベスト。真・狼牙が出せるならそちらを使おう。

●「技」…しゃがみC↓しゃがみA・B↓キャンセル各種必殺技

下段のしゃがみCから決める連続技。ヒット確認ができるぶん、「力」「技」共通のものに比べて優れている。

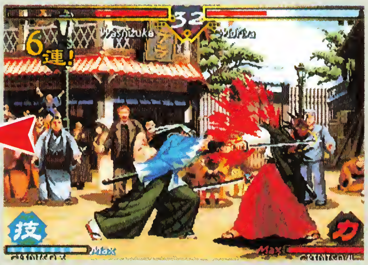
しゃがみCからしゃがみAは目押しでつなぐ。タイミングは結構難しいが、練習してモノにして欲しい。

●「技」…ジャンプB↓立ちA・A・B↓キャンセル乱舞奥義↓➡＋B×6↓立ちB↓キャンセル真・狼牙

乱舞奥義をからめた連続技。乱舞奥義が終わったあとの通常技は、段数を欲張ると届かなくなってしまうぞ。

次に、素早くダッシュ小ジャンプの昇りでジャンプCを出そう







ジャンプCを連発したら、降り際にジャンプBを出して…

●「技」…ジャンプB↓←＋A・A・A・B↓キャンセル乱舞奥義↓➡＋B×2↓ジャンプC×4↓ジャンプB↓立ちA・A・B↓キャンセル真・狼牙

通称"蹴りポコポコ"。乱舞奥義中の操作がポイントになる。➡＋B×2のあと、ダッシュしてから小ジャンプし、昇りでジャンプC×4を、降りでジャンプBを出すのだ。

慣れるまではダッシュ小ジャンプが難しいかも。ちなみに、相手がしゃがんでいるとジャンプCがつながらない。

乱舞奥義を発動したら、まず➡＋Bを2～3回決めていく

●「技」…ジャンプB↓←＋A・A・A・B↓キャンセル乱舞奥義↓しゃがみB↓キャンセル狼牙↓しゃがみA・B↓ジャンプC×3↓ジャンプB↓立ちA・A・B↓キャンセル真・狼牙

"蹴りポコポコMark2"。

こちらの利点は、相手がしゃがんでいても、狼牙でむりやり相手を立たせてしまうため、ジャンプC×3が確実に入ること。難しいぶん、初代よりも実用的なのだ。



着地したら地上の連殺斬からキャンセル真・狼牙までつなげ

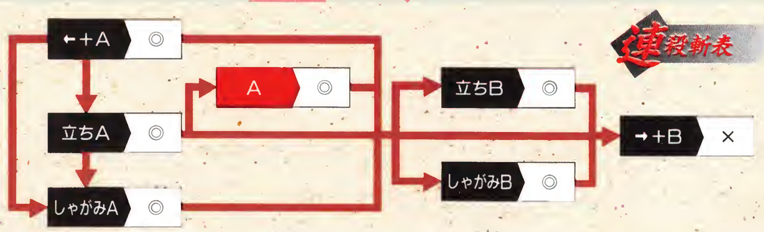
技コマンド表

●必殺技	
疾空殺（しっくうさつ）	←ため➡＋AorB
虚空殺（こくうさつ）	↓ため↑＋AorB
狼牙（ろうが）★	←ため➡＋C（狼牙後↓↘➡＋Cで追加技①★、↓↙←＋Cで追加技②）
俊殺（しゅんさつ）	↓↙←＋AorB（俊殺中AorB連打で追加技）
●超奥義	
真・狼牙（しん・ろうが）	↓↙←↙➡＋AB
●潜在奥義	
最終・狼牙（さいしゅう・ろうが）	↓↙←↙➡＋B（ため可）

キャンセル表

	力	技
立ちA	○	◎
しゃがみA	×	◎
←＋A	○	◎
立ちB	○	◎
しゃがみB	○	◎
➡＋B	×	×
立ちC	◎	◎
しゃがみC	×	◎
➡＋C	×	×
↘＋C	◎	◎
弾き（D）	◎	◎
B＋C	×	△

連殺斬表



対人戦攻略



これぐらいの距離では、ジャンプ突きこと弱俊殺で牽制

鷲塚は中～遠距離をキープして闘うキャラ。主力は弱俊殺とジャンプBだ。

相手が地上にいるなら、弱俊殺を先端を当てるように出して牽制する。相手に当たればヒット・ガードにかかわらず追加技が出せるので、追加技を出したり出さなかったりして相手を焦らしてやろう。

これだけでは、俊殺が空振りしたところにダッシュやジャンプで近寄られてしまうので、たまに垂直ジャンプや前方小ジャンプも混ぜていく。

出す攻撃は当然ジャンプB。このジャンプ攻撃は相手を押さえこむために出すので、打点は高めにするといい。焦れた相手が跳びこんできた時も、ジャンプBで迎撃。垂直ジャンプか後ろジャンプのどちらかがいいぞ。距離によって使い分けよう。

相手がガードをかためはじめたら、ダッシュで近づいて攻めてもいい。↘+C↓キャンセル強俊殺で相手をかためたり、さらに踏みこんで投げてしまおう。ダッシュから←+Bと入力するとスムーズに投げを決めることができるぞ。

自分から相手に接近して攻めこんだら、下段技のしゃがみCと、中段技の昇りジャンプCを使って2択攻撃を仕かけるのもいい。

逆に、近距離戦に持ちこまれて攻められたら、出の早いしゃがみAや、後ろジャンプBを使って中間距離まで逃れよう。



たまにジャンプBも混ぜて相手を押さえこむ。先端を当てろ



昇りジャンプCは中段。B+Cよりも出が早く、使えるぞ

剣質別補足

「力」…下段技はしゃがみCと↘+Cしかないのだが、しゃがみCはダメージが小さいうえキャンセルもきかないので、接近戦での2択には↘+Cを使おう。

最終・狼牙は、ガードされても反撃を受けないし、なにしろ出が早い。相手をダウンさせたあとに狙ってみよう。ジャンプで回避されると当たらないことが多いが、相手が動いた瞬間に発射すればわりと引っかかるぞ。

「技」…下段技のしゃがみCからの連続技があるので、下段にもプレッシャーを与えられるのが「技」の強み。

連殺斬がガードされていてもキャンセルがかかるので、近距離ではとりあえずしゃがみA・しゃがみBと出しておこう。ヒットしていたら狼牙や真・狼牙につなぎ、ガードされていたら強俊殺→追加技を出す、というわけ。鷲塚の得意な中間距離に持っていきやすいのだ。



ジャンプされると当たらないのが難点だが、使えなくはない



下段のしゃがみCからしゃがみAにつなぎ、連続技を狙え



近距離の連係をガードされたら、強俊殺で中間距離に戻す

技解析補足

前号でしゃがみAは下段と述べたが、完成版では下段ではなくなったので、鷲塚の下段技はしゃがみCと↘+Cの2つだけとなった。

また、しゃがみBと立ちBでは、立ちBの方がリーチが長くなった。連続技に組みこむなら、しゃがみBではなく立ちBを使うようにしよう。

続けて必殺技を見ていこう。疾空殺。弱は出が早い代わりに射程が短いという特徴がある。画面の端までは届かないのだ。強は弾を2発撃ち、2発とも画面端まで届く、というのが弱との違い。しかし、連続技に組みこめないほど出が遅く、スキも絶大。見てから跳びこまれてしまうぞ。

虚空殺は真上の相手を落とせないので、わざわざためを作ってまで使う必要はない技だろう。対空技はしゃがみBかジャンプBで充分だぞ。

狼牙のあとの追加技は、②のみを使う。①よりもスキが小さく、打撃による反撃は受けないぞ（投げは食らってしまうのだが）。他にも、中段、ダウン攻撃を入れやすいなどの利点があるのだ。

俊殺は、弱は出が早い代わりにスキが大きい。単発での牽制には弱を、キャンセルから出すなら強を、といったように使い分けるようにしよう。

ちなみに、追加技は、弱は3発、強は5発の突きを繰り出す。

最終・狼牙は、体が赤く光ったらガード不能になった合図。画面端まで届き、弾きも不可能だぞ。



弱疾空殺の射程はここまで。牽制に使うならもっと近くで使え



狼牙からの追加技はこちらで決まり。ディレイも駆使しよう

紫鏡

攻略／ジェイケイ



得意なのは接近戦！地舐め滑りもうまく使おう

連続技

●「共通」…ジャンプB→←+A×数発→キャンセル弱斬肉鎌鼬→ダウン攻撃→臓物探り

基本連続技。←+Aは、技と技の間にほんの少し前進すれば4発まで決められるが、2～3発で安定した方が無難。



キャンセルしてつなぐ必殺技は弱斬肉鎌鼬で決まり。ヒット後…



←+Aは目押しなのだが、数を欲張らなければ簡単だ



ダメージの大きいダウン攻撃＋臓物探りが間に合うのだ

●「共通」…←+A→立ちB→キャンセル地舐め滑り→←+A→立ちB…

A級連続技。難易度の高さもスゴイ。「技」なら、通常技2つを連殺斬でつなげられるので少しは楽なのだが。

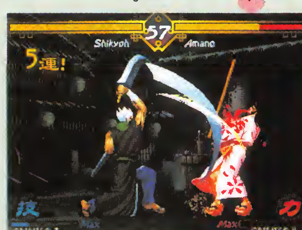
画面中央だと地舐め滑りで相手を通り抜けてしまうので、レバー方向に注意。←+Aは最初に自分が向いていた方向に対して後ろ、次の立ちBはレバーニュートラルで出そう。

●「力」…ジャンプB→←+A×1～2→立ちB→キャンセル迷兇死衰・凶飢

潜在奥義につなぐならコレ。←+A→立ちBは、その場でタイミングよくつなごう。

●「技」…ジャンプB→←+A・A・A→キャンセル弱斬肉鎌鼬→ダウン攻撃→臓物探り

「技」のお手軽連続技。ジャンプBと連殺斬の間に、←+Aを1発挟むこともできる。



←+Aの代わりに連殺斬を使えば、お手軽度が大幅アップ

●「技」…(乱舞奥義発動後)➡+B×5→ジャンプB×2→←+A・A・A→キャンセル弱斬肉鎌鼬→ダウン攻撃→臓物探り

乱舞奥義はこの組み合わせがいい。もちろん、通常技or連殺斬→キャンセル乱舞奥義からつながるし、立ちAヒット後にキャンセルしないで乱舞奥義を発動しても、1発目を立ちBにすればつながるぞ。

➡+Bを5発決めたら、キャンセルで前方小ジャンプして、頂点寸前でBボタンを連打しよう。ジャンプBを2発決められるぞ。あとは着地で連殺斬につなげばOKだ。

玄武の翁やしゃがみ状態の相手には決められないので、➡+B×6→(キャンセルダッシュで間合いをつめて)←+A・A・A→キャンセル弱斬肉鎌鼬+αにしておこう。

●「技」…(乱舞奥義発動後)➡+B×5→B+C→キャンセル迷兇死衰・狂喜→立ちC

画面端限定。狂喜ヒット後は、落とさない程度に引きつけて追加技(狂喜の硬直中にスタートボタン～➡↘⬇↙⬅+AB)を決めてやろう。

最後の立ちCを省けば、武器を回収することもできるぞ。

●「技」…(乱舞奥義発動後)➡+B×2→B+C→しゃがみB→地舐め滑り→しゃがみB→地舐め滑り→しゃがみB→キャンセル迷兇死衰・狂喜→立ちC

この組み合わせなら中央でもOK。最後のしゃがみBは、少し引きつけないと狂喜がカス当たりになるので注意。

技コマンド表

●特殊技	
狂行・臓物探り	ダウン攻撃中にレバガチャ
●必殺技	
禿鷲	⬇↙⬅+AorB
啄み	禿鷲中⬆+B
廻転肝えぐり	➡⬇↘+AorB（廻転肝えぐり中AorB連打で追加技）
地舐め滑り	➡⬅➡+C
斬肉鎌鼬	⬅↙⬇↘➡+AorB
斬肉大鋏★	空中で⬇↙⬅+B
無慈悲刺し	接近して➡↘⬇↙⬅+C
●超奥義	
迷兇死衰・狂喜	⬇↘➡⬇↘➡+AB
●潜在奥義	
迷兇死衰・凶飢	⬇↘➡⬇↘➡+B

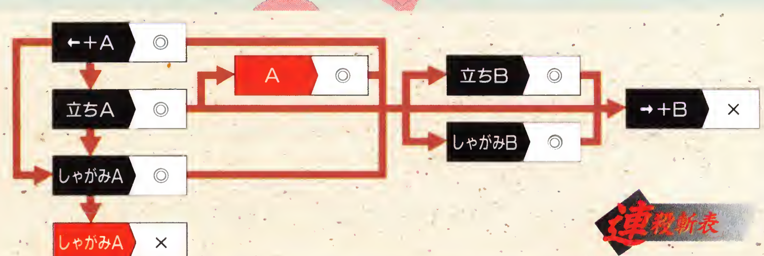
素手時

●必殺技	
地舐め滑り	➡⬅➡+C

キャンセル表

	力	技
立ちA	○	◎
しゃがみA	×	◎
←+A	◎	◎
立ちB	○	◎
しゃがみB	○	◎
→+B	×	×
立ちC	◎	◎
しゃがみC	×	◎
→+C	×	×
↘+C	◎	◎
弾き（D）	×	×
B+C	○	△

連殺斬表



対人戦攻略

紫鏡が得意とするのは、ジャンプBで跳びこんでからの接近戦。開始直後ぐらいの間合いから、弱斬肉鎌鼬、地舐め滑り→無慈悲刺し、踏みこんでしゃがみC、などで奇襲しつつ、各種ジャンプを使い分けて跳びこんでいこう。おもにダッシュジャンプ（裏まわり狙い）を使うといいぞ。

ジャンプBをガードさせることができたら、←+A、ジャンプB、地舐め滑り、無慈悲刺しなどを駆使して、相手を翻弄してやろう。

ジャンプBはもちろん裏まわりを狙う。←+Aを2～4発当てて間合いを調節してから、ダッシュ直後に小ジャンプして出すといいぞ。特に有効なのが、←+Aの先端を当ててからのダッシュ小ジャンプで、ジャンプBを早出しすれば表ガードに、少し遅めに出せば裏ガードになるのだ。また、ほぼ密着からなら小ジャンプBでも裏にまわれるぞ。

地舐め滑りは、相手を通り抜けられる特性を利用する。ジャンプBからいきなり出すか、←+A（先端以外）キャンセルで出そう。地舐め滑り後の選択肢は、①←+A、②相手方向にジャンプしてB、③相手方向に小ジャンプしてB、④走り続ける。④以外は、ヒット時は連続技を決め、ガードされたら攻めを続行しよう。地舐め滑りを出した間合いが近い時は②と③、遠い時は①と③を中心に使うといい。

①は、単純にガード方向が逆になる。最短の地舐め滑りからすぐに出そう。紫鏡の向きの関係で、最初の一発はレバーを相手方向に入れないと立ちAに化けるので注意。

②は、ジャンプする間合いを調節することによって、ガード方向を惑わせられる。

③は、最短の地舐め滑り後、動けるようになった瞬間に小ジャンプすることで可能。地舐め滑りを出す間合いによって、ガード方向が変化する。

④はたまに混ぜる程度。走り続けると見せかけて、バックステップ→無慈悲刺し、という奇襲を狙うのも手。

←+Aの先端を当てたあとは、地舐め滑りの距離を延ばして前述の攻めを狙うか、キャンセルから弱斬肉鎌鼬と地舐め滑り（最短）→無慈悲刺しor←+Aを使い分けよう。



これは表ガード（早出し）。ちゃんと地上技につながるぞ



読まれないように注意しつつ、地舐め滑りで通り抜けたあと…



ジャンプ系は幻惑性が高い。垂直ジャンプする手もあるぞ



←+A。かなりの早さでガード方向を揺さぶれるのが利点

ガードしがちな相手には、ストレートに無慈悲刺しを狙ってもいい。ジャンプB後に少し待ってから狙ったり、←+A後にダッシュして狙おう。

相手がこちらの攻めに割りこんでくるようなら、弾きを混ぜて黙らせよう。逆に、←+Aでの刻みに弾きを狙ってくるようなら、様子見や←+A～小ジャンプBも有効だ。

地上攻撃を弾いたあとは、間合いが近い時はダッシュして立ちBキャンセルで、遠い時は単発で弱斬肉鎌鼬or迷兕死衰・凶飢を決めよう。

対空弾き後は、強廻転肝えぐりor➚+C↓ダウン攻撃+αか、迷兕死衰・狂喜&凶飢。

剣質別補足

「力」は、ジャンプBをガードさせたあとの選択肢に、中段技（B+C）→キャンセル弱斬肉鎌鼬or迷兕死衰・凶飢を混ぜていこう。

「技」は、接近戦で←+A・A・Aも使おう。技を出さずにジャンプして、着地でしゃがみA・B+αも有効。



ヒット時は鎌鼬がほぼ確定するし、ガードされても反撃は受けないのだ

技解析補足

バックステップは相手との接触判定がついた。地舐め滑り→バックステップは、しゃがんだ玄武の翁とあかり以外を通り抜けることはできない。



残念ながら引っかかってしまう。素直に無慈悲刺しを狙おう

禿鷲は、遠距離から弱で出しても、ダッシュで下をくぐられると反撃されてしまう。使わない方が無難だ。

啄みは、多段ヒットしなくなったため、上昇時に当てると落下時は攻撃判定がなくなってしまう。ダメージも小さいので、禿鷲と同じく使う必要のない技といえる。一応、ダウン中の相手にもヒットするので、立ちB→キャンセル禿鷲・啄みが連続技になる。

先月号で紹介したガード不能啄みは、製品版では条件が少し変わっている。投げた武器が戻ってくる時に、相手の体の中央～前半分を狙って出せばガード不能になるのだ。実戦ではまず狙えないけど。

廻転肝えぐりは最大15ヒットになったが、性能や使い方は変わらない。↘+Cなどをキャンセルして出すといいぞ。追加技を出すとヒット数は減るが、ダメージは少し増える。

斬肉鎌鼬は、弱ならヒット後にダウン攻撃+臓物探りを決めることができ、弱攻撃キャンセルでも連続技になる。強は強攻撃キャンセルでも連続技にならないので、遠距離からの奇襲に使うぐらい。ちなみに、対空技としては使いにくくなっている。

斬肉大鉞は、相手を跳びこしてから出すと（コマンドは紫鏡の向きに対応）振り向いて攻撃してくれるが、出の早さなどは変わっていないので、使い勝手は悪いまま。



見た目的には悪くない連続技だけど、ダメージの方はイマイチ

旋風からの2択で相手を翻弄してやろう！



李烈火（リー レッカ）

攻略／DSP-たろりん

連続技

●「力」…ジャンプB→立ちB→立ちC→キャンセル弱炎龍擺尾（2段目）→キャンセル奥義・炎龍纏身

昇華を使った「力」ならではの連続技。超奥義が出せない時は、炎龍擺尾をキャンセル龍槌旋×3に変えよう。炎龍擺尾はヒットさせても反撃を受けてしまうからだ。

立ちBから立ちCがつながるのは、連殺斬のように立ちBにキャンセルがかかるため。「力」には連殺斬がないのだが、なぜか立ちB・C、立ちB・龍砕落、立ちB・←+Cの3つの組み合わせだけ出すことができる。キャンセルのタイミングはかなり遅いので、立ちBを出したら、Cボタンを連打しておくといい。

●「力」…←+A×3→立ちB→キャンセル龍槌旋×3

通常技はすべて目押しでつなぐのだが、それほど難しくはないだろう。

●「力」…火影→キャンセル秘奥義・蒼天無影脚

秘奥義・蒼天無影脚は一見カンタンに連続技に組みこめそうだが、なぜか火影キャンセルでしかつながらない。

●「技」…ジャンプB→←+A・A・A・B→キャンセル旋風×2→キャンセル龍槌旋×3

相手が立っている時用の連続技。しゃがんだ相手に対しては旋風から龍槌旋がつながらないので、その場合は旋風×3を決めていこう。その代わり、ダメージは減ってしまうが、ダウンしているところに立ちCを決めることができるぞ。画面端ならば龍槌旋からも立ちCでダウン攻撃ができるので、覚えておこう。

●「技」…龍砕落→立ちA・しゃがみB→キャンセル旋風×2

中段技である龍砕落から、タイミングよく立ちAを出すとつながるので、このような連続技ができる。龍砕落のあとは間合いが離れているので、これ以上段数を稼ぐのは難しいだろう。

3回入力可能な旋風だが、しゃがみBからキャンセルで出すと、いきなり2発目が出る。どうやらしゃがみBが旋風の1段目とみなされてしまうようだ。

●「技」…ジャンプB→←+A・A・A・B→キャンセル旋風×2→キャンセル乱舞奥義→しゃがみB×9→立ちA・A・B→キャンセル旋風×2→キャンセル龍槌旋×3→立ちC

ヒット数31の、かな〜り楽しい連続技。乱舞奥義が終わったあと、しゃがみB→キャンセル奥義・炎龍纏身とつなぐこともできるが、減らない。



まずジャンプB。2発当たる打点を絶対マスターしよう

着地したら←+A・A・A・Bからキャンセル旋風につなぎ…

キャンセル乱舞奥義。そしてしゃがみBを9発つなごう

シメは連殺斬から旋風2発→キャンセル龍槌旋×3

技コマンド表

●特殊技	
霞（かすみ）	A+B
火影（ほかげ）	霞中AorBorC
焔群（ほむら）	霞中↓↙←+B
旋風（せんぷう）	霞中↙or↓or↘+C
龍砕落（りゅうさいらく）	旋風後→+C
息吹（いぶき）	挑発中スタートボタン押しっぱなし
●必殺技	
龍槌旋（りゅうついせん）	↓↙←+C（3回連続入力）
炎扇翔（えんせんしょう）	→↓↘+B（ヒット中↓+Bで追加技）
炎龍擺尾★（えんりゅうはいび）	→↘↓↙←+AorB（強炎龍擺尾中←↙↓↘→+Bで追加技）
無影脚（むえいきゃく）	空中で↙or↓or↘+C
●超奥義	
奥義・炎龍纏身（おうぎ・えんりゅうてんしん）	↓↙←↙→+AB
●潜在奥義	
秘奥義・蒼天無影脚（ひおうぎ・そうてんむえいきゃく）	↓↙←↙→+B

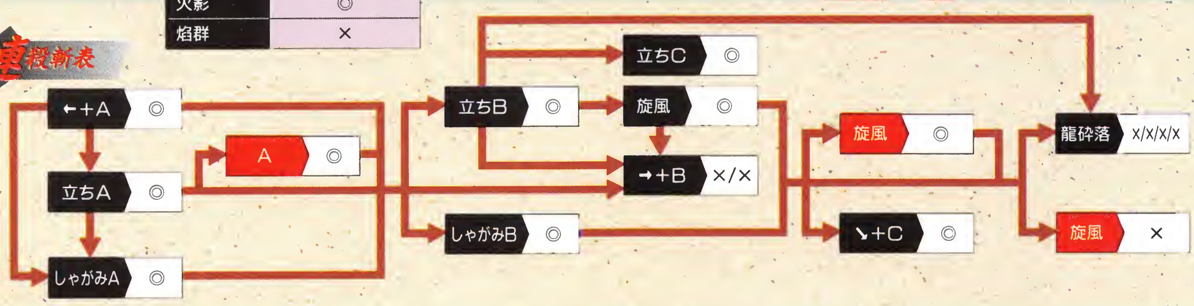
素手時

●特殊技	
息吹（いぶき）	挑発中スタートボタン押しっぱなし
●必殺技	
龍槌旋（りゅうついせん）	↓↙←+C（3回連続入力）
無影脚（むえいきゃく）	空中で↙or↓or↘+C

キャンセル表

	力	技
立ちA	◎	◎
しゃがみA	×	◎
←+A	◎	◎
立ちB	◎	◎
しゃがみB	◎	◎
→+B	×／×	×／×
立ちC	◎	◎
しゃがみC	×	◎
→+C	×	×
↘+C	◎	◎
弾き（D）	×	×
B+C	×	△
旋風	◎／◎／×	
龍砕落	×／×／×／×	
火影	◎	
焔群	×	

連殺斬表



対人戦攻略

牽制兼攻めこみ技として、立ちAが非常に使える。この技で相手の動きを止めてから攻めに転じるのだ。

対空技は炎扇翔。早めに出すと強いぞ。

剣質別補足

「力」…中距離では、立ちAでの牽制の他、➡+Cや↘+Cといったリーチの長い技を使って、相手の技をつぶしていこう。

「力」での攻めは霞からはじめるといい。近めの間合いで立ちAなどから霞↓旋風と連係させていこう。そして、ディレイの旋風2発目か龍砕落で2択攻撃を仕かけていくのだ。この戦法は、ガードを揺さぶることができるだけでなく、ディレイをかけることで、動こうとした相手に2発目以降がヒットするのがポイント。龍砕落のあとはすぐに下段技を出してやろう。ガードを立ちからしゃがみに切り換えるタイミングが非常に難しく、いやらしいぞ。

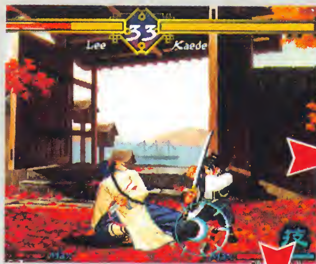
「技」…連殺斬からの旋風で相手をかためていこう。基本の動きは立ちA・A・B↓キャンセル旋風。ヒットしていたら当然連続技に持っていこう。

この連係がガードされていたら、「力」と同じようにディレイの旋風と龍砕落で相手のガードを揺さぶるか、連係のどこかで一度連殺斬を止めて再び立ちAに戻り、かためを続行しよう。

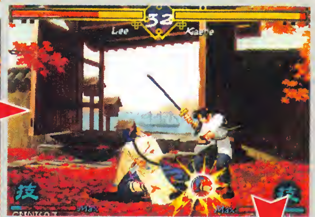
しかし、連殺斬も旋風も、途中で止めるとこちらが不利な状況になってしまうので、強引にかため続けようとせず、連殺斬を立ちA・しゃがみBなどに変化させて相手を惑わせ、反撃を受けにくくするといい。また、相手がガードをかためていたり弾きを狙っている時は、ステップで近づいて投げてしまうのもいい。

こうして攻めている間にうまく相手のガードを崩すことができたら、連続技に持っていき、一気に相手の体力を奪おう。しかし、逆の考え方として、わざと連続技を最後まで決めないようにして、ダウンさせずにラッシュを持続する、という闘い方もできる。相手がこちらの攻めをうまく切り返すことができないようなら、非常に有効な戦法だ。

これらの攻めの中に、小ジャンプBを混ぜていってもいい。スキの小さい龍砕落のあとに跳びこむと返されにくいぞ。ジャンプBは2段技なので、1段目をガードした相手がしゃがみガードに切り換えたところにヒットする。打点を高めにして1段しか当てないようにするのも混ぜると、さらに強力な攻めになる。



地上での連携は、旋風をガードさせたところからが重要



ディレイ旋風は、相手が立ったり動こうとするとヒット



龍砕落は中段。出が遅いので最速で出すようにしよう



立ちAに戻って連携続行。龍砕落からは連続ヒットするぞ



小ジャンプBも強力。この打点なら2段とも当たるぞ



弾きを多用する相手には、ステップから投げを決めてやれ

技解析補足

まずは「力」、「技」共通部分から。

通常技では、しゃがみA、しゃがみB、旋風のスキが大きくなり、前号で紹介したしゃがみA→立ちAといった連続技が不可能になった。また、「力」では、立ちB・しゃがみBからキャンセル旋風を出すことができなくなってしまった。しかし、なぜか立ちBキャンセル立ちC or 龍砕落 or ←+C（連続技の➡+Cが出る）だけ出すことができる。

龍砕落は、旋風キャンセルか立ちBキャンセルでのみ出すことができる。中段判定の4段蹴り。ガードされていても相手の体力をけずることができる。おまけに、ヒットしたらすぐに立ちAや↘+Cを出すと、連続技になる。

また、前号で触れられなかったことなのだが、しゃがみBからキャンセル旋風を入力すると、いきなり旋風の2段目が出る。これを知らないと、連続技の段数で混乱することがあるかも。

続いて必殺技の性能。

龍棍旋はしゃがんだ相手に当たりにくい。相手がしゃがんでいる時の連続技では、旋風からキャンセルで出さずに、旋風を3発出す必要がある。

弱炎龍擺尾は相手にめりこむようになり、「力」での昇華を使った連続技、弱炎龍擺尾→キャンセル奥義・炎龍纏身がカンタンに決まるようになった。



キャンセル奥義・炎龍転身が簡単につながる。威力絶大



弱炎龍擺尾は相手にめりこむようになったので…



蹴り技で牽制してジャンプ攻撃からの連続技を狙え!

斬鉄

攻略／ジェイケイ

連続技

●「共通」…しゃがみC×1～2→立ちC→キャンセル各種必殺技

下段技のしゃがみCから始動する連続技。この連続技を含めて、紹介している連続技はすべてジャンプBからつなぐこともできるぞ。

最後の必殺技は、間合いが近い時は朧斬り→ダウン攻撃、遠い時は気孔砲がいい。出せるなら蟷螂双刃にもつなげられるぞ。「力」なら、気孔砲（1～2段目）→キャンセル蟷螂双刃でもOKだ。

●「共通」…霞斬り→キャンセル各種必殺技

中段からの連続技。最後の必殺技は、間合いが遠い時は強流影陣（「力」）か鋼断ち・改（「技」）、近い時は流影陣が無難。朧斬り（近い時限定）、蟷螂双刃、気孔砲→キャンセル蟷螂双刃（「力」のみ。遠いとダメ）もつなげられるが、バクチ性が高い。

●「技」…立ちorしゃがみA・B→キャンセル朧斬り→ダウン攻撃

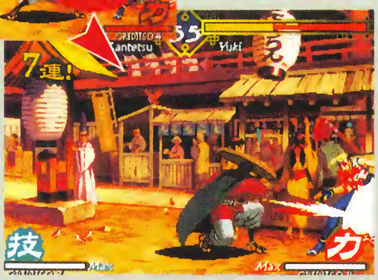
「技」の基本連続技。間合いが遠い時は、朧斬りを気孔砲か鋼断ち・改に代えよう。蟷螂双刃は間合いが遠くてもつながるし、近い時は立ちA・A・Bや←＋A・A・A・Bからでもつながるぞ。

●「技」…立ちA・A・しゃがみB（2ヒット）→キャンセル鋼断ち・改→しゃがみA→キャンセル蟷螂双刃

画面端限定の連続技。蟷螂双刃は、レバー↓でしゃがみAを出し、直後に↙→＋ABと入力するだけで出せるぞ。

連殺斬で間合いが調節されるのがポイント。

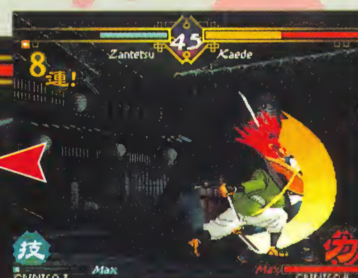




鋼断ち・改からしゃがみAがつながるのだ。

小ジャンプ昇りB、頂点付近でもう1発B、さらに地上で連続技だ





→＋Bはボタン連打でOK。5発決めたらキャンセルして…

●「技」…（乱舞奥義発動後）→＋B×5→小ジャンプB×2→←＋A・A・A・B→キャンセル蟷螂双刃

オススメ乱舞奥義。5発目の→＋Bをキャンセルして小ジャンプし、ジャンプBを2発当ててやれば、着地後さらに連続技を決められるのだ。ジャンプBは、昇りで1発目を出したあと、ワンテンポ遅らせて2発目を出せばOKだ。

画面端、もしくは着地後少し前に歩けば、立ちA・A・B→キャンセル朧斬りも決められる。ジャンプB→←＋A・A・A・Bからこれを決めれば、キャラによっては気絶。

玄武の翁やしゃがみ状態の相手には小ジャンプ昇りBが当らないのだが、乱舞奥義後に→＋B×6→立ちA・A・B→キャンセル朧斬りなら問題なく決まる。6発目の→＋Bをキャンセルしてダッシュし、間合いをつめてから立ちAにつなぐのがポイントだ。

●「技」…（相手をダウンさせて）乱舞奥義発動→立ちC×7

ダウンしている相手を立ちCで蹴りまくる屈辱連続技。ダメージはヘッポコです。

技コマンド表

●特殊技	
霞斬り	ダッシュ中B
●必殺技	
流影陣	↓↘→＋AorB
流影刃	流影陣中↓↘→＋AorB
鋼断ち・改	→←↙↓↘→＋B
朧斬り	→↓↘＋C
天魔脚	空中で↙or↓or↘＋C（ヒット中↙or↓or↘＋Cで追加技）
骸縫い	空中で↓↘→＋AorB
天魔落とし	接近して→↘↓↙←＋C
水面隠れ	←↓↙＋A
気孔砲★	↓↙←＋B
●超奥義	
蟷螂双刃	↓↙←↙→＋AB（蟷螂双刃中↓↘→＋Bで追加技①、↓↘→＋Cで追加技②。追加技①ヒット中↓↘→＋Bで追加技③。追加技②ヒット中↓↘→＋Cで追加技④）
●潜在奥義	
闇狩り	→↘↓↙←→↘↓↙←＋B

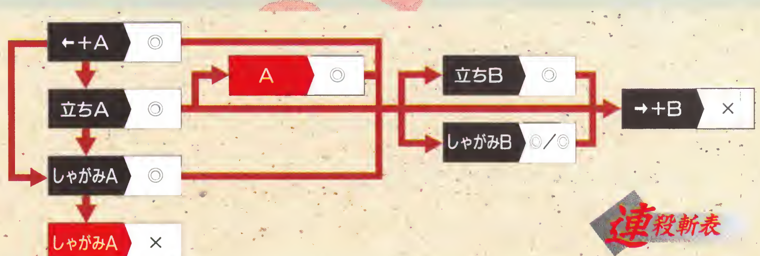
素手時

●必殺技	
朧斬り	→↓↘＋C
天魔脚	空中で↙or↓or↘＋C（ヒット中↙or↓or↘＋Cで追加技）
天魔落とし	接近して→↘↓↙←＋C
水面隠れ	←↓↙＋A

キャンセル表

	力	技
立ちA	○	◎
しゃがみA	×	◎
←＋A	○	◎
立ちB	○	◎
しゃがみB	○／○	◎／◎
→＋B	×	×
立ちC	◎	◎
しゃがみC	×	◎
→＋C	×	×
↘＋C	◎	◎
弾き（D）	×	×
B＋C	×	△
霞斬り	◎	◎

連殺斬表



対人戦攻略


中段になった霞斬り。スキが大きいので必ず必殺技につなごう

中間距離では、（ダッシュからの）↘+Cを中心に闘い、たまに霞斬りを混ぜていこう。相手がよく手を出してくるようなら、➡+Cで出がかりをつぶしてやるといい。

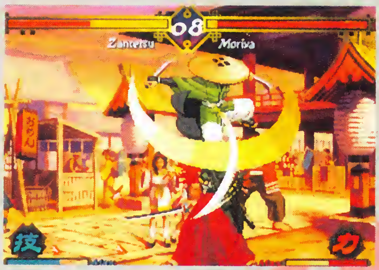
攻めこむ時はダッシュ小ジャンプが有効。➡+Cの先端が当たる程度の間合いでダッシュ小ジャンプしたあと、ジャンプBを早めに出すと表ガードになり、引きつけて出すと裏ガードになるぞ。↘+Cや➡+Cでガードを意識させてから跳びこもう。

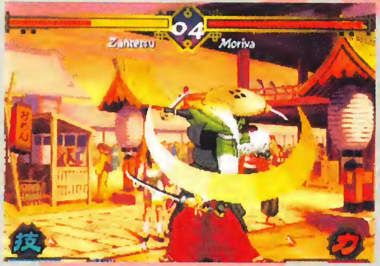
もちろん、中間距離からダッシュジャンプで裏まわりを狙ったり、裏まわりに固執しないで普通のジャンプで跳びこんでもいい。ただし、ジャンプ攻撃は上段弾きで返されてしまうので、技を出さずに着地する、という選択肢も混ぜること。着地後は、すぐに下段技（「力」はしゃがみC、「技」はしゃがみA）からの連続技を狙うか、弾きのスキに連続技を狙っていこう。

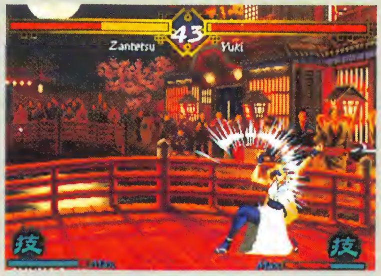
ジャンプBをガードさせたあとは、ダッシュ直後の霞斬りと、前述の下段技を使い分けて、ガード段を惑わせてやるといい。下段技は少しダッシュしてから出すと効果的だ。また、小ジャンプBで裏まわりを狙うこともできるぞ。

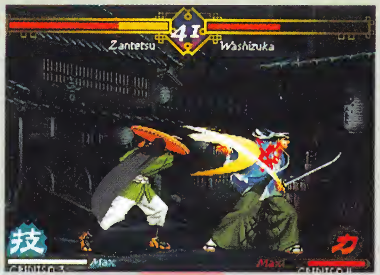
水面隠れで姿を消してから攻めるのもおもしろい。気孔砲（「力」）、朧斬り（「技」）➡+C、蟷螂双刃（画面中央限定）でダウンさせた直後に出せば、安全に消えられるぞ。

消えたあとは、ジャンプBで裏まわりを狙うのがいい感じ。ただし、こちらが姿を消すと相手は暴れる可能性が高いので、様子を見つつ対空技や弾きを狙ったり、技のスキに反撃していく方が手堅い。


同じ間合いでジャンプしても、ジャンプBを早出しすれば表ガード


少し遅めに出せば裏ガードになる。出すタイミングを覚えておこう


相手としては技を出したくなるところ。弾きを狙うのも有効だ


これぐらいの間合いより近ければ、わりと気軽に出せるぞ

剣質別補足

「力」は、ダッシュからの天魔落としが使いやすい。相手がガードしているようなら容赦なく狙おう。接近戦では、しゃがみCや⬅+Aを当てたあとに弾きを狙う、といった連係を混ぜるといい。

連続技は、ジャンプBがヒットしたのを確認してから出せる立ちC↓キャンセル気孔砲がオススメだ。

「技」は立ちA・Bの連殺斬が使いやすい。跳びこみ後はもちろん、中間距離でダッシュしてから出すのもいいぞ。

至近距離で出したあとは、ヒットしたらキャンセル朧斬り、ガードされたらキャンセル弱流影陣（+弱流影刃）が基本。立ちA・Bで止めても"若干不利"といった程度なので、そのあと弾きや立ちA・B、跳びこみなどに連係させてもいい。

少し離れたところから出した場合は、キャンセル鋼断ち・改が安定。立ちA・B後に、↘+C、➡+C、ダッシュして立ちA・B、跳びこみ、様子見、なども有効。また、立ちA後にダッシュ小ジャンプBで裏まわりを狙うのも手だ。

弾き後のオススメ追撃技は、「力」はダッシュして立ちC（余裕があれば立ちB）↓キャンセル気孔砲か、ダッシュして闇狩り。「技」はダッシュして立ちA・B↓キャンセル各種必殺技。対空弾き後は、朧斬り↓ダウン攻撃。「技」なら、朧斬りの当たり方によって、➡+Cで拾ったあとダウン攻撃を決められるぞ。

技解析補足

霞斬りは、しゃがみガード不能技で、ガードされてもキャンセルできるようになった。要所で使っていこう。

流影陣は、「技」だと攻撃後のスキをキャンセルしてガードに移行できる。ガードポーズでもキャンセルできるので、相手の攻撃が当たらなくてもキャンセルすることができ、その場合はキャンセル後すぐに動けるようになるぞ。


相手が技を出していれば、ガードポーズでキャンセル可能


キャンセル後は自由に動けるので、こんなこともできます

技性能は、開発版よりスキが大きくなり、「力」だとガード後に出の早い技で反撃される。強は「力」より「技」の方が出が早くスキも小さい。

流影刃は、近距離でガードされると反撃を受けてしまう。弱は多少スキが小さいものの、反撃を受けないほどではない。

ちなみに、流影陣&流影刃は、相手に当てた時の剣質ゲージ増加量が非常に多いぞ。

朧斬りはしゃがみガード可能になったが、連続技や対空に使えることは変わらない。「技」だと気絶値が大きいぞ。

天魔脚は追加技の跳ね返りが小さくなったので、ヒット後にダッシュからのダウン攻撃を決められる。半面、ガードされた時に反撃されやすくなってしまった。

骸縫いは、弱だと「技」より「力」の方が少しだけスキが大きい。強は同じ。

天魔落としは、悲しいほど投げ間合いが狭くなっている。特に「技」は半端ではなく、通常投げよりも狭いほど。

気孔砲は、「力」でガードされるとほぼ確実に反撃を受ける。「技」ならめりこませない限り反撃は受けない。

蟷螂双刃は、キャンセル乱舞奥義が不可能になり、気絶値も減ってしまった。ダメージは追加技①+③の方が大きいのは変化なし。



ガード不能の釣果大良でじじいが釣るのは「大物じゃあ！」

玄武の翁

攻略／モリスケ

連続技

●「共通」…ジャンプA→立ちA→キャンセル釣果大良(A)

投げ扱いのためガード不能技である釣果大良につなげる連続技。「技」なら立ちAはガードされてもキャンセルできるので、相手の状態に関係なく釣果大良を出せる。「力」の場合は立ちAを省いて着地後に釣果大良を狙うといい。

●「力」…弾き→玄武の怒り

相手の跳びこみを弾いた直後に玄武の怒りを出し、空中の相手にヒットさせるもの。

相手との間合いが少しでも遠いと全段ヒットしないため、威力が極端に低下してしまうが、玄武の怒りを決める手段はこれくらいしかない…。



玄武の怒りが空中ヒット。このあと玄武が出現するゾ



潜在奥義が出せる状況で対空弾きが決まれば…

●「力」…B+C→キャンセル玄武の咆吼

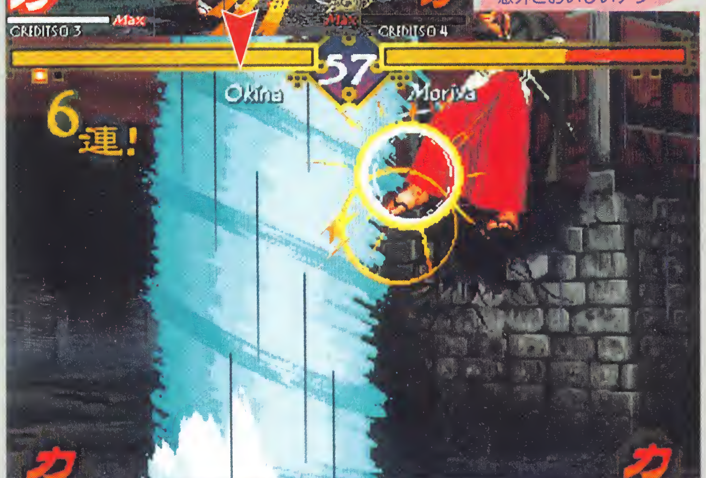
B+Cが条件なしでキャンセルできる「力」でのみ可能な連続技。ただし相手との密着が条件。

B+Cがしゃがみガードしている相手にヒットすると相手はよろけるが、このよろけを素早くレバガチャで回復された場合は玄武の咆吼をガードされてしまう。とはいえ、相手はB+Cでのよろけにそう簡単に反応できないため、まず決まると思っていいだろう。

B+Cがしゃがみガード状態以外の相手にヒットした場合は、浮かせることができる。この場合は空中の相手に玄武の咆吼がヒットするのだが、楓、あかり、翁、紫鏡の4人は空中での食らい判定が小さいので、空振りしてしまう。

「力」ならB+Cヒット時にキャンセルできるので…





玄武の咆吼がつながります。意外とおいしいナリ

●「力」…強亀舞・地(4段目)→キャンセル玄武の咆吼

前号でも紹介した、強亀舞・地の4段目を昇華させて玄武の咆吼を決める連続技。通常技キャンセルでは連続技に組みこめない強亀舞・地だが、地上で相手の攻撃を弾いた瞬間に出せば相手の硬直にヒットするので狙うといい。

●「技」…ジャンプA→しゃがみA・しゃがみB→釣果大良(A) or 亀笠(B) or 乱舞奥義

「技」の連続斬を使用したもの。締めの必殺技は釣果大良(A)が安定しているが、相手との間合いが離れて釣果大良(A)が届かなそうな場合のみ、亀笠(B)に切り替えるといい。乱舞奥義が出せる状態なら必ず決めるべし。

乱舞奥義の効率のいい組み合わせは、強亀舞・地を連続で繰り出すもの。コマンド入力も特に難しくはなく、お手軽にそれなりのダメージを与えられるので狙うといい。

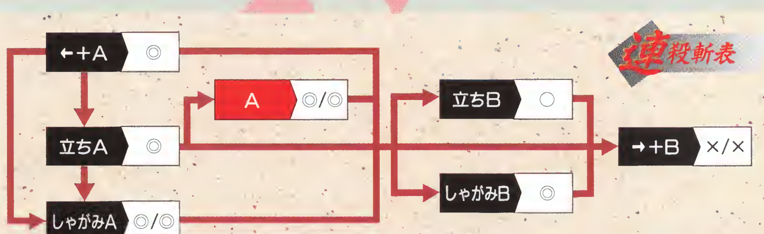
技コマンド表

●必殺技	
亀笠	↓↘→+AorBorC
亀舞・地★	→↘↓↙←+AorB
亀舞・天	→↘↓↙←+C
釣果大良	→↓↘+AorBorC
無功用	↓↓+C
●超奥義	
玄武の咆吼	→←↙↓↘→+AB
●潜在奥義	
玄武の怒り	→←↙↓↘→+B

キャンセル表

	力	技
立ちA	○	◎
しゃがみA	×／×	◎／◎
←+A	○	◎
立ちB	○	◎
しゃがみB	○	◎
→+B	×／×	×／×
立ちC	◎	◎
しゃがみC	×／×	◎／◎
→+C	×	×
↘+C	◎	◎
弾き（D）	×	×
B+C	◎	△

連殺斬表



対人戦攻略



牽制には立ちAを。下段のしゃがみAも忘れずに

翁は攻撃力、防御力ともに低いため、〝セオリー通りに斬り合っていたら、いつの間にかやられていた〟という事態に陥ることが多い。そんな翁は、ガード不能技である釣果大良（A）を常に狙い、相手に〝卑怯〟といわせるような戦法で攻めこむのが基本となる。

中間距離では立ちとしゃがみのAで牽制しつつ、2ヒットするジャンプAを打点高めに出して跳びこむ。

ジャンプAからは釣果大良としゃがみAで攻め立てよう





容赦なく釣れ。威力は低いけど容赦なく釣ってやれ

このジャンプAのあとはヒット、ガードに関係なく、着地で釣果大良（A）かしゃがみAを狙おう。ジャンプAをガードしたあと、そのままガードしていると読んだら釣果大良（A）、通常技で割りこんでくると読んだらしゃがみA、というように使い分けるといい。

しゃがみAがヒットした時はもちろん釣果大良（A）につなげておこう。釣果大良（A）をヒットさせたあとは素早くダッシュで接近し、起き上がりに跳びこんだりしゃがみAを重ねたりして再び釣果大良（A）を狙う。

相手がダウンしたら亀笠（A）を起きあがりに重ねておき、相手がその場で起きたら釣果大良（B）、後転起きなら釣果大良（C）、前転起きなら釣果大良（A）というように、起き上がりを攻めるのもいい選択といえるぞ。しつこいかもしれないが、こうしないと翁で勝利をもぎとることは難しいのだ。

最後にちょっとしたおもしろいネタを紹介しよう。

相手と離れた距離で乱舞奥義を発動し、亀笠（C）の『ふくすけ』を連続で出すと、それなりに体力を回復することができる。

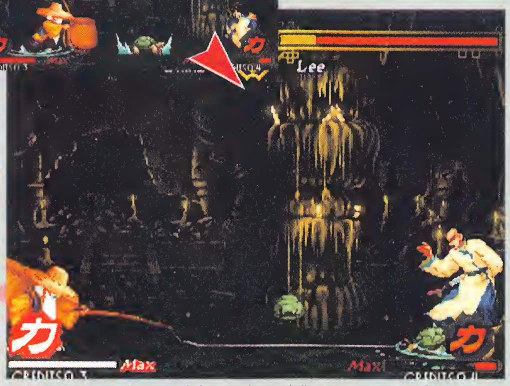
もちろん相手も近寄ってくるハズなので、そこに亀笠（B）を混ぜて不意をつこう。お笑いネタだけど意外といけるかも。





相手の起き上がる位置をしっかり確認して…

釣果大良（A）ヒット後は亀笠（A）を撃っておくのも手



それに合わせて釣る。確定ではないが逃げられにくいゾ



乱舞奥義中に『ふくすけ』連発。お笑いネタにどうぞ

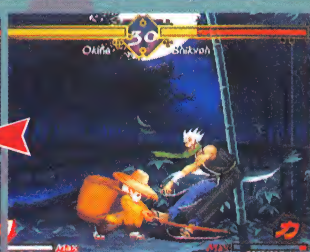
剣質別補足

ジャンプAで跳びこんだあとは着地で釣果大良（A）かしゃがみAを狙う、と書いたが、「力」ではこれら2つの選択肢にB＋Cの中段を加えてみよう。「力」ならB＋Cから玄武の咆吼が狙えるので、一気に大ダメージを与えることができるぞ。

技解析補足

通常技では←＋Aの硬直が長くなってしまったので、しゃがみBはもちろん、しゃがみAや立ちAにもつなげられなくなった。

必殺技では亀笠（C）の硬直が長くなってしまったため、迂闊には出せなくなってしまった。前号では釣果大良（A）を決めた直後に出そう、と紹介したが、製品版では相手に前転起きされると『ふくすけ』をほぼ確実に取られてしまうので、出さない方がいい。確実に回復できるポイントは見当たらないので、相手の不意をつくように使うしか手はなさそうだ。



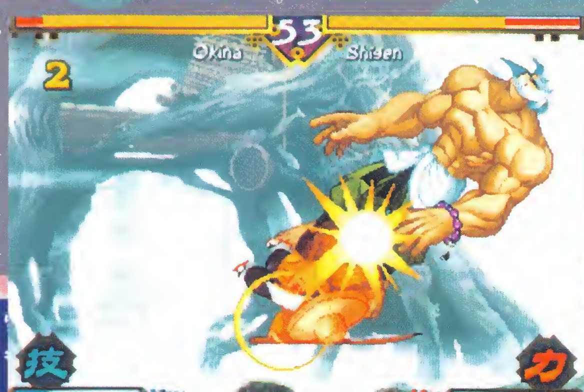
釣果大良をヒットさせたあとに『ふくすけ』を出しても…



ほぼ確実に食われてしまううえに反撃を受けることも

亀舞・天は、ヒットするとダウンを奪える中段技へと変化した。性能アップしてはいるものの、ガードされた場合は相変わらず手痛い反撃を受けてしまう。威力も低いので使えない技であることに変わりはないのだが。

無功用は、一度姿を消して相手の上空から降ってくる技。発生が遅く、硬直も長いために使う必要のない技だったが、製品版でもその性能の悪さは変わっていない。封印しちゃって構わない技ですじゃ。



中段技へ変化した亀舞・天。威力が低いので頼れないけど

狙いは金剛砕！「力」では特に頼れるぞ



直衛示源（なおえしげん）

攻略／ジェイケイ

連続技

●「共通」…砕脚・突角→キャンセル絶咆吼

砕脚・突角で浮かせた相手を絶咆吼でゲットするというもの。「技」の場合、近い間合いで砕脚・突角を当てる必要があることに注意。遠いと絶咆吼が空振りしてしまうぞ。

●「共通」…ジャンプB→立ちA→キャンセル金剛砕

おもに「力」で使うことになる連続技。「技」は金剛砕の投げ間合いが狭いので、決められる条件が厳しいのだ。「技」は金剛砕を因果応報に代えても連続技になるので、狙うとしたら因果応報だ。

ちなみに「力」なら、至近距離でしゃがみAやしゃがみCをヒットさせたあと、硬直が解けると同時に金剛砕を入力すれば連続技になるぞ。

●「力」…ジャンプB↓立ちB→キャンセル弱白虎爪→キャンセル因果応報→立ちC

昇華を利用した連続技。立ちBの出が遅いので、ジャンプBは引きつけて当てること。

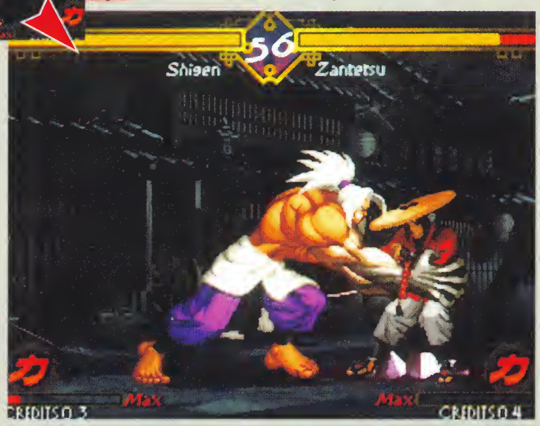
●「力」…B+C→キャンセル金剛砕

しゃがみガードしている相手をB+Cでよろけさせ、そこに金剛砕を決める連続技。金剛砕は弱白虎爪→キャンセル因果応報に代えてもOK。

正確には連続技ではなく、相手はよろけ回復後に弱白虎爪をガードできる（つぶせる）のだが、少しでも回復が遅ればバッチリ決まるぞ。



B+Cがしゃがみガードにヒット。よろけは回復可能だが…



一瞬で確定する金剛砕なら、回復する間もなく決まるのだ

●「技」…ジャンプB→←+A・A・A→キャンセル烈咆吼→立ちC

烈咆吼は、間合いが遠いと追加技が連続ヒットしないことがある。欲張らず、見出しの連殺斬や、立ちA・B、立ちA・Aなどからつなげよう。

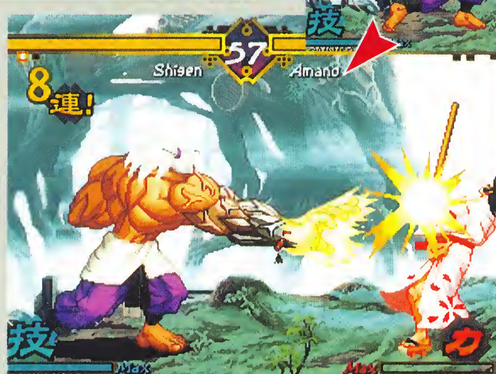
●「技」…（乱舞奥義発動後）しゃがみB×7↓立ちA・A→キャンセル因果応報→立ちC

乱舞奥義はこの組み合わせが安定。転ばない通常技（連殺斬）→キャンセル乱舞奥義発動から連続ヒットするぞ。

立ちA・Aは、7発目のしゃがみB→キャンセルダッシュで間合いをつめてからつなごう。難しければ、7発目のしゃがみBをキャンセルして因果応報がお手軽だ。



連殺斬は←+A・A・Aが手頃。これをキャンセルして…



絶咆吼＋追加技につなごう。立ちCでの追撃も忘れずに

技コマンド表

●特殊技	
砕拳（さいけん）・猛虎爪（もうこそう）	←+B
砕脚（さいきゃく）・突角（とっかく）	ダッシュ中C
瑠璃砕（るりさい）	空中で接近して↖↑↗以外+BorC
●必殺技	
白虎爪（びゃっこそう）★	↓↙←+AorB
烈咆吼（れつほうこう）	→↓↘+A（ヒット後A連打で追加技）
絶咆吼（ぜつほうこう）	→↓↘+B（ヒット後B連打で追加技）
翡翠砕（ひすいさい）	←↙↓↘→+C
金剛砕（こんごうさい）	接近して→↘↓↙←→+C
●超奥義	
因果応報（いんがおうほう）	→↘↓↙←→↘↓↙←+AB
●潜在奥義	
不倶戴天（ふぐたいてん）	→↘↓↙←→↘↓↙←+B

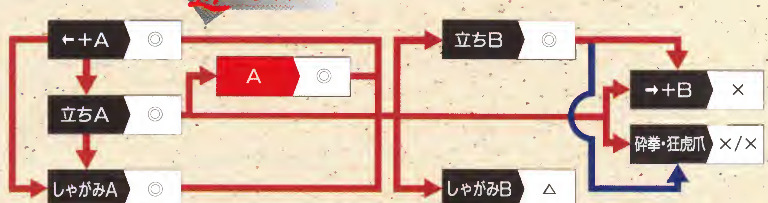
素手時

●特殊技	
砕拳（さいけん）・猛虎爪（もうこそう）	←+B
砕脚（さいきゃく）・突角（とっかく）	ダッシュ中C
瑠璃砕（るりさい）	空中で接近して↖↑↗以外+BorC
●必殺技	
烈咆吼（れつほうこう）	→↓↘+A
絶咆吼（ぜつほうこう）	→↓↘+B
翡翠砕（ひすいさい）	←↙↓↘→+C
金剛砕（こんごうさい）	接近して→↘↓↙←→+C

キャンセル表

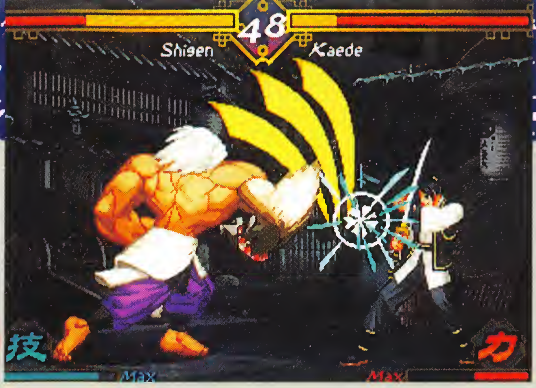
	力	技
立ちA	◎	◎
しゃがみA	×	◎
←+A	×	◎
立ちB	○	◎
しゃがみB	×	△
→+B	×	×
立ちC	◎	◎
しゃがみC	×	◎
→+C	×／×	◎／×
↘+C	◎	◎
弾き（D）	×	×
B+C	○	△
砕拳・猛虎爪	×／×	
砕脚・突角	◎	

連殺斬表



※連殺斬表中の青い矢印は、ヒット時のみつながることを表しています。

対人戦攻略



先端が当たる間合いなら、まだまだ使っていけるぞ

多少ガード気味に闘いつつ、跳びこみやダッシュからの攻めを狙おう。牽制技はしゃがみBと弱白虎爪だが、振りが遅いので多用はひかえること。

しよう。ジャンプBは、出す時にレバーを上方向以外に入れておけば、瑠璃砕（空中投げ）に化けることもあるぞ。

ジャンプBをガードさせたあとは、少し待って（ダッシュして）金剛砕、弾き、B+C、前方ジャンプなどを使い分けよう。弱攻撃はどれもスキが大きいので、下手に刻まない方が得策（特に「力」）。

ダッシュからは金剛砕を狙いたいところだが、止められる危険性も高いので、途中で止まって弾きを出す、という連係も混ぜよう。スキが大きめの技をガードしたあとなどは、金剛砕を中心に狙ってもOK。

弾きに成功したあとの追撃は、「力」はダッシュC↓キャンセル絶咆吼、立ちB（↓キャンセル弱白虎爪）↓キャンセル因果応報。「技」はダッシュして⬅+A〜連続技が決めやすい。対空弾き後は絶咆吼か瑠璃砕（空中投げ）。

跳びこみ後は、ジャンプBを空振りするように早出しして、着地と同時に金剛砕を狙う連係が決まりやすい。これに、ジャンプBを当ててからの攻めを混ぜて読まれにくく



昇りでBを空振りすれば、相手が後ろにさがれないのもポイント


着地後は金剛砕を狙おう。投げ間合い外なら弾きがいいぞ



下段技以外で暴れても無駄。ジャンプで逃げられやすいけどね



暴れ封じで遅めに出しても、ヒット時はちゃんと連続技だ

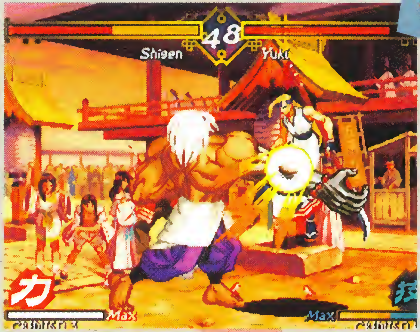
剣質別補足

「力」は金剛砕を中心に闘おう。間合いが広いので、ダッシュからも決めやすいぞ。

また、中段技（B+C）にキャンセルがかかるので、ジャンプB↓B+C↓キャンセル必殺技（連続技参照）という連係も有効。しゃがみガードを崩せるだけでなく、ジャンプで逃げようとした相手にB+Cがヒットする、という利点もあるぞ（キャンセル弱白虎爪入力時は反撃されるが）。ガードされてしまっても（B+Cで止まる）、反撃を受けるほどのスキはない。

ジャンプB↓翡翠砕も結構使える。下段技以外なら食らいつつ投げることができるぞ。

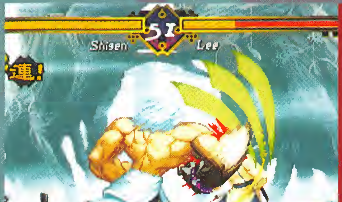
「技」は、接近戦での連殺斬が有効。⬅+A・A・Aを使おう。ヒット時はキャンセル烈咆吼が連続技だ。ガードされた時は、B（連殺斬）↓キャンセル烈咆吼↓追加技まで出せば反撃を受けにくいし、Bで止めてもOK（弾きには注意）。3発目のAを出すタイミングを遅らせれば連続ガードにならないので、暴れた相手にヒットすることもあるぞ。また、立ちA・遅めA・B↓キャンセル烈咆吼を決め打ちで出すのもいい。



金剛砕を嫌い、ジャンプで逃げようとする相手にヒットするのだ

技解析補足

白虎爪は、開発版では連発しても平気なくらいスキが小さかったのだが、製品版ではスキが大きくなってしまった。近距離で出すと、ヒットしても「技」の弱以外は反撃されてしまう。もちろん、ガードされた場合は反撃確定だ。リーチや判定は変わっていないので、先端を当てるように弱で出すぶんには有効だ。



このあと反撃される。近い間合いでは使わないこと

翡翠砕は、連続技に組みこめなくなってしまった。

金剛砕は、「力」の投げ間合いが広くなっていて、吸いこむように投げられる。

因果応報も「力」と「技」の差が大きくなっているぞ。



「力」の因果応報は、このくらいの間合いからでも吸いこめるぞ

「力」は、開始直後の間合いから一歩踏みこめば投げられるほど間合いが広いものの、出が遅いため強攻撃からしか連続技にならない。「技」は翡翠砕よりも間合いが狭いのだが、出が早く、弱攻撃からでも連続技になるのだ。

翡翠砕と因果応報は、決めたあとにダッシュからの立ちC（ダウンしている相手への追撃）が間に合うぞ。

不倶戴天は、非常に出が遅く、強攻撃をキャンセルして出してもジャンプで逃げられてしまう。間合いはそこそこ。



侍魂 SAMURAI SPIRITS™

侍魂～サムライスピリッツ～

新技解析&変更点に加え対人戦講座も紹介!!

SNK

業務用HN64	発売中／670,000円
家庭用ROM	—
家庭用CD	—
SS	—
PS	—
容量不明	格闘アクション

ついに発売された『侍魂』。熱い闘いに燃えている人も多いだろう。今回は、これまで紹介していなかった新必殺技の解析に加え、先月号までの紹介記事からの変更点、さらに連続技、対人戦講座も紹介。より深く『侍魂』を楽しむための情報が満載だ！

システム解析／ジェイケイ

システム解析

初心者モード

剣質選択時にスタートボタン押しっぱなしで決定すると、『初心者モード』でプレイすることができる。このモードでは、『オート防御』と『オート怒り爆発』が可能なのだ。

『オート防御』は、自キャラが立ち状態なら相手の上・中段攻撃を、しゃがみ状態なら上・下段攻撃を自動的に防御してくれるシステム。ただし、防御不能状態（攻撃のスキやのけ反り中など）ではさすがに防御できない。また、通常技を防御した時も体力をけずられるという欠点がある。

『オート怒り爆発』は、1本取られたあとのラウンドで、自分の体力が4分の1以下になると、自動的に怒り爆発が発動するというものだ。

このモードは、対人戦でノーマルモードのプレイヤーに1勝するか、初心者モードのプレイヤーに2勝した時点で解除される。対CPU戦では、何勝しても解除されないぞ。



キャラ名の横に注目。初心者モードを選ぶとこうなります



対人戦で勝利すると、初心者モードは解除されてしまうぞ

変更点

●スタミナゲージ

ステップ移動もスタミナが減るようになっている。スタミナの減らない特殊移動は、➡➡のステップイン（&レバー入れっぱなしのダッシュ）と、前or垂直ジャンプのみ。

●投げ&投げ抜け

製品版では、つかんだあとCボタンを押さなければ地面転がし投げ、再度Cボタンを押せば突き放しに変更された。

突き放し後の追撃はかなり入りやすくなっているが、突き放し後に追撃を加えると、相手は背後から攻撃を食らった状態になるので注意。この状態は通常よりのけ反り時間が短いうえ、立ちガードすれば一瞬で振り向くので、正面からはつながる連続技がつながらないこともあるのだ。

追撃を食らった側は、しゃがみガードしていると振り向かないことを覚えておこう。立ちガード不能技は、立ちガードして振り向いてからしゃがみガードして防ぐべし。

投げ抜けは、投げられた瞬間にCボタンを押すことで可能。成功すると、両者ノーダメージで仕切り直しとなる。技のスキに投げられた時も、投げ抜けはできるぞ。ただし、抜けられるのは通常投げだけで、コマンド投げからは抜けられない（一部例外アリ）。

●怒り爆発&一閃

怒り爆発は、発動動作中は完全無敵で、攻撃を食らった時の硬直（のけ反り）中にも出せる。発動時にガード不能の攻撃判定があり、ダメージもわずかに与えられるぞ。ただし、息切れ状態で出すことはできなくなったので注意。

一閃は、製品版ではしゃがみガード可能になった。

通常技をキャンセルして出すことはできないが、相手を浮かせたあとに空中連続技として決めることは可能。



怒り爆発中に相手を浮かせたら、一閃を決めるチャンスだ



キッチリ狙えばこの通り。通常技で刻んでから決めることも可能



ドーン！ 専用グラフィックもしっかり見れますぞ、姫！

※画面写真は開発中のものです。
コマンドはすべてマイキャラが右向きの時のものです。

侍魂 SAMURAI SPIRITS™

●S・C・S

発動後の流れは表の通り。駆け引きポイントでは、攻撃側はA（中段）とB（下段）で二者択一をしかけることができ、食らっている側は防御と弾き返しを狙うことが可能。

弾き返しの操作はA or Bボタン。相手の中段にはAのみ、下段にはBのみ有効だ。成功すると、相手をよろけさせることができるぞ（追撃可能）。

防御に比べて見返りの大きい弾き返しだが、攻撃側には、駆け引きポイントの手前で止めて他の行動に切り替える、という対処法がある。読み合いが重視されるってわけだ。

発動攻撃が空振りした時、発動攻撃後に攻撃を出さなかった時、怒り爆発中は、一定時間S・C・Sモードが持続する。この状態では、一部の通常技を発動攻撃として使うことが可能。コンビネーション系の技からS・C・Sにつなぐこともできるぞ。

S・C・Sモードは、スタミナがゼロになった時、S・C・S中に設定されたボタン以外を押した時、途中で止めた時、駆け引きポイントとその直前の攻撃がガードされた時、フィニッシュまで決めた時に終了する。

ちなみに、発動時にキャラの周囲に発生する光には攻撃判定がある。出が早いので、接近戦で役に立ちそうだ。



この丸にも攻撃判定アリ。リーチは短いが出るのがかなり早い



S・C・Sヒット後は、駆け引きポイントで読み合いになる

食らい側も、読み勝てば反撃のチャンスになるぞ（弾き返し）

発動攻撃		駆け引きポイント		駆け引きポイント	
CD	A×4 or B×4	A or B	A×3 or B×3	A or B	A×2 or B×2

●起き上がり攻撃

A（中段）B（下段）ともに出がかり〜攻撃中は完全無敵。起き上がりモーション中ならいつでも出すことができる。移動起き上がりの途中で出すこともできるぞ。

●場外転落

障害物のないフィールド端から場外に吹き飛ばされても、落下位置が端に近ければ、自動的に崖につかまることが可能。この状態では、レバガチャで素早くはい上がることができ、レバーを↑に入れておけばジャンプして復活できる。

CPU戦乱入キャラ紹介

巌陀羅（がんだら）



巌陀羅とは、人間の体数千体より作られた、木偶人形である。その特殊な製造法により生み出された肉体は、特異なまでの頑強さを誇る。

巌陀羅はプレイヤーキャラではなく、CPU戦で条件を満たすと乱入してくる。その巨体からも想像できる通り、動きは鈍いが攻撃力は絶大で、攻撃を食らってものけ反り状態にならないという特性がある（その代わり、ガードすることはできないらしい）。



条件を満たすと、前触れもなく巌陀羅ステージに引きこまれる



攻撃力もスゴイ。1発で体力ゲージ1本以上減ることも…



とにかくデカイ巌陀羅。磐馬の巨体が小さく見えるほど

巌陀羅出現条件

巌陀羅はCPU戦のステージ3、4、5、8で、プレイヤーが条件を満たすと現れる。

●ステージ3…ステージ3突入時間が2分40秒以内で、プレイヤーが1本とっている状態での2本目のタイマー55秒以降に、プレイヤーとCPUの動作が基本動作となった時。

●ステージ4…ステージ4突入時間が3分10秒以内で、プレイヤーが1本とっている状態での2本目のタイマー30秒以降に、プレイヤーとCPUの動作が基本動作となった時。

●ステージ5…ステージ5突入時間が6分40秒以内で、プレイヤーが1本とっている状態での2本目のタイマー55秒以降に、プレイヤーとCPUの動作が基本動作となった時。

●ステージ8…プレイヤーが1本とっている状態での2本目のタイマー57〜55秒以内に、プレイヤーとCPUの動作が基本動作となった時。

前述の状態になった時、プレイヤーは強制的に巌陀羅ステージへと引きこまれる。体力と怒り状態は、巌陀羅戦にそのまま引き継がれるぞ。

巌陀羅に勝利すると（1本取ればOK）次のステージへ進むことができ、負けた場合はゲームオーバーとなる。コンティニューしても巌陀羅戦にはならず、その前に闘っていたキャラとの戦闘になる。1度闘えば、それ以降のステージでは出現しない。

※基本動作：ジャンプ中以外で、技をまったく出していない状態のこと。

修羅は浮月、羅刹は月輪波が対人戦での要となりそうです

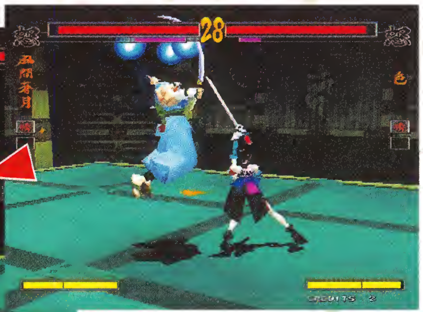


風間（かざま）蒼月（そうげつ）

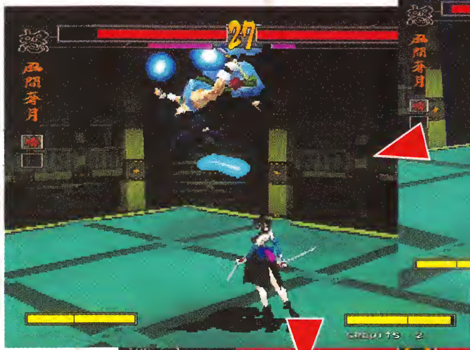
解析／モリスケ

新技解析

水華咲は、召還を使って水玉を装備していて、なおかつ攻撃を受けてのけぞっている時や浮かされている時にのみ発動できる。装備している水玉が相手に向かって飛んでいき、ダメージを与えるというもの。火月の使用する炎返しとまったく同じ性能の技と思われる。浮かされて空中連続技をもらってしまいそうな時などに使えそう。



相手に浮かされてしまっても水玉を装着しているなら…



水華咲でカバーできる。水玉が相手に飛んでいき…



ヒット。連続攻撃を食らわなくてすむのは大きいです

技変更点＆補足

通常技＆S・C・S

立ちBで出せた立ち斬りは、キャンセルをかけられるようになったので、ここからさまざまな連続技を作り出すことが可能になった。

S・C・Sは、前回の紹介から変更はない。



そこそこリーチのある立ちBはキャンセル可能

必殺技

浮月は通常時だとA、Bともに性能はまったく同じだが、召還を使用して水玉を装備している時のみ、Bだと水球を使用して威力の上がっている巨大化した浮月を出すことができる。水玉を使いたくない時は、Aを使えばいいってことです。ちなみに水玉を3つ装備していたとしても、一度Bで出すとすべての水玉を消費してしまうので、覚えておこう。

月光は、浮月と同じく通常時だとAとBに違いはなく、水玉を装備してBで出した時のみ巨大化するようになる。発生は遅いままなので、立ちBをキャンセルして出したとしても連続技に組みこむことはできない。

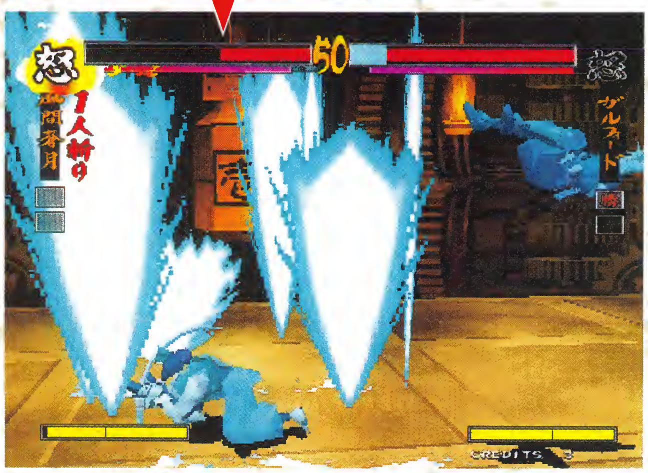
死月は低空からでも出せるようになったが、低すぎても攻撃判定が出る前に着地してしまうため、ある程度高い位置から出さないとまったく効果がないので注意しよう。

月昇　水柱波は発生速度が非常に早くなり、横へのリーチも長くなったので、頼れる技へと変化した。立ちBをキャンセルして出したり、相手を浮かせてから狙えば連続ヒットするので使いやすくなった。

月輪波は、水玉を投げる飛び道具だが、水邪覚醒を使用した時には一気に3つの水玉を投げるようになる。ただし、3つ投げたとしても直線的な攻撃ということに変化はないので、相手のステップ移動には注意が必要だぞ。



発生が遅くリーチも短かった月昇　水柱波だが…



グラフィックが派手になり、高性能になって帰ってきたぞ

技コマンド表

修羅	
●必殺技	
浮月（ふづき）◯	↓↘→＋AorB
月光（げっこう）◯	→↓↘＋AorB
月隠れ（ひきがくれ）	↓↙←＋AorBorC
死月（しげつ）	空中で↓↙←＋C
召還（しょうかん）★	←↓↙＋A
水華咲（みかざき）	ふっ飛びダメージ中にAB
●秘奥義	
月昇（げっしょう）　水柱波（すいちゅうは）	怒りMAX時→↘↓↙←＋AB

羅刹	
●必殺技	
月輪波（げつりんは）★◯（▲）	↓↘→＋AorB（空中でも可）
蓮華水舞（れんげすいぶ）	（ノーマル時）→↓↘＋A・B・→↓↘＋B （覚醒時）→↓↘＋A・B・B・B・B・→↓↘＋AB
死月（しげつ）	空中で↓↙←＋C
水邪覚醒（すいじゃかくせい）	↓↓＋AB
●秘奥義	
月昇（げっしょう）　水柱波（すいちゅうは）	怒りMAX時→↘↓↙←＋AB

▲月輪波は地上のみ防御キャンセル対応。
※コマンド表内の★は怒り必殺技対応技、◯は防御キャンセル対応技です。防御キャンセル対応技および、本文中のコンビネーションは編集部調べによるものです。

侍魂 SAMURAI SPIRITS TM

空中からの月輪波は、攻撃判定が中段に変更されたので使いやすい技へと変化。地上での月輪波と同じく、覚醒時には一気に3つの水玉を投げるように変化する。



覚醒時なら3コ投げます。デカい水玉3コ同時は驚異的



通常時の月輪波は水玉1コ。Bだとこんなに大きいゾ

蓮華水舞は3連続攻撃を繰り出すコンビネーションだが、1段目をガードされたとしても続く2、3段目を出せるようになったので、ガードされても反撃を受けにくくなった。水邪覚醒使用時には、3段だったものが6段へと変化する。技コマンド自体はB・B・Bというものが増えているだけなので簡単そうだが、実際はタイミングよくBを押さないとつながらないので、練習が必要になってくる。もちろん連打しているだけではつながってくれません。

羅刹の月昇　水柱波は、修羅のものと同じく性能が大幅アップ。用途や性能は修羅のものと同じと思われる。



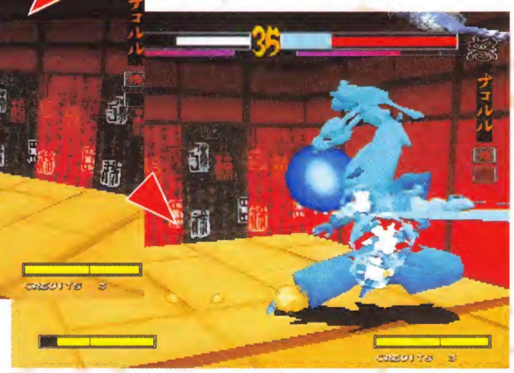
覚醒時の蓮華水舞は6段技。まずは通常時と同じ1段目



2段目も通常時と同じグラフィック。ここから…



修羅の浮月と思われる技での追撃が加わるのだ



締めは通常時と同じ突進斬り。かなりのダメージが見こめる

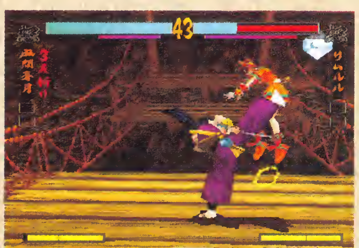
連続技

●立ちB→キャンセル蓮華水舞

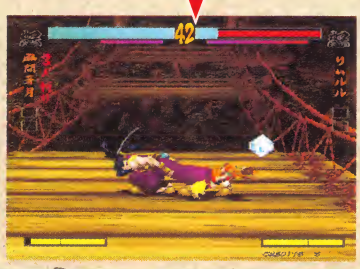
羅刹でのみ決められる連続技。安定したダメージを与えられるので、狙えるチャンスがあったら逃さず決めるようにしよう。また怒り時に出せる月昇　水柱波も連続技に組みこむことができる。こちらなら修羅でも可能だぞ。

●↙+A・B→↙+A・B

↙+AからBへは連続ヒットしないが、2段目のBが当たれば浮かせることができ、落下中の相手に再度↙+A・Bを決めることができる。実は空中の相手に↙+A・Bを当てると浮き直すので、さらに追撃することまでできてしまう。↙+A・Bをひたすら狙うのもなんなので、月光や月昇　水柱波を混ぜたりと色々アレンジしてみよう。



↙+A・BのBが当たれば大チャンス。浮いた相手に…



再度↙+A・Bが入るのだ。タイミングは若干シビアだけど

対人戦講座

修羅は画面上に一定時間残る浮月を出しておき、その後ろから攻める戦法が有効になりそう。浮月を盾にしながら立ちBや↙+Aで牽制したり、召還で水玉を装着するといい。攻めあぐねている相手にダッシュで接近してから突き放しを狙う、というのもおもしろいぞ。また、浮月をひたすら連発しながらステップ移動してまた浮月、といった待ちっぽい戦法も効果がありそう。かなりの嫌がらせだけどね。

羅刹は月輪波を主体に牽制しつつ攻めることになりそう。空中からの月輪波は、発射したあとに大きく離れるために反撃は受けないので、跳びこまれて連続攻撃を受ける可能性のある地上での月輪波よりは多用できる。ちなみに月輪波はAとBで飛び道具自体の大きさが変化するが、Bの方が若干発生が遅いだけなので、使うなら判定の大きなBにしておくことをオススメする。蓮華水舞に関しては、連続技に組みこめる時以外は出さない方が賢明である。



盾の役割を果たす浮月の後ろから牽制するべし



まず反撃は受けない空中からの月輪波に頼るべし

灼熱地獄で投げは決まり！コンビネーションも最高だ!!



風間火月

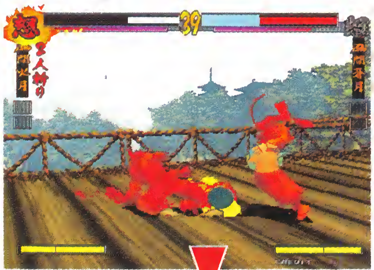
解析／修羅騎士　鷹

新技解析

六道烈火（覚醒時）。1段目は変わらずのスライディング。2段目は相手を叩きつける。3段目は相手を引っつかむ。4段目はつかんでいるところを火炎アッパーで打ち上げる。5段目は空中でキャッチして地上に叩き落とす。そして最後は倒れている相手を爆発させるのだ。覚醒したらぜひとも狙って欲しいのだ。手間がかかるだけあって、威力もそこそこ高くなっている。

灼熱地獄・命門～暴爆。相手をつかんだあと（命門）、火炎アッパーで相手を浮かせる（暴爆）投げの連続技。もちろん、浮いた相手には大爆殺や空中連続技を決めることができるのだ。投げはこの技で決まりか!?

狂覚醒。この覚醒をおこなうと新たなコンビネーションを使うことができる。『叫』、『吼』はそれぞれ3段攻撃を繰り出す（ボタンは1回ではなく3回押す）。『叫』は中段、『吼』は下段になっているのでコレを使えば2択に迫ることが可能。『呻』は何もしない状態のことらしい。



覚醒後の六道烈火。まずはお馴染みのスライディング



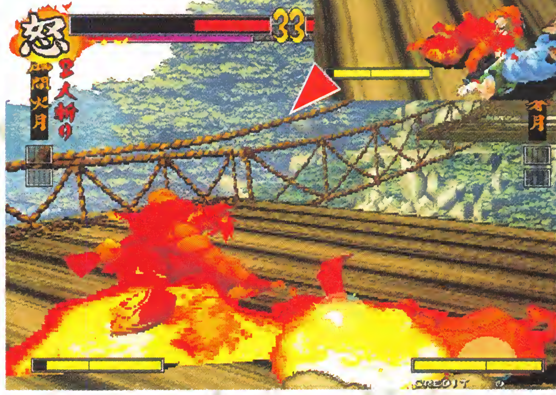
そして2段目はハンマーパンチ。3段目は相手をつかみ…



4段目で相手を打ち上げる。まだまだ続き…



5段目は空中にいる相手を引っつかんで、地上に叩き落とし…



フィニッシュ（6段目）は爆発させるのだ。最高！



灼熱地獄・命門。このあと灼熱地獄・暴爆で相手を打ち上げる

技変更点&補足　通常技&S・C・S

↘+B。前号では斬り攻撃が出ると述べたが、ミドルキック（中段）が出るようになった。

その他、新たな技を発見したり、多少の変更点があったので紹介していくぞ。

↖+B。軽くジャンプしつつ、上方向に斬り上げる技。『天草降臨』にあった、14連斬の9（10）斬目に似た技なのだ。目立った使い道はないのだが、空中連続技に組みこんでみるといいかも。

BC。突進しつつ拳を振り降ろす中段技。

A・A・A・B・➡+B。上段→上段→中段→中段→フィニッシュという流れのコンビネーション。最初の2発（A・A）からは、⬇+B・Bという派生もある。⬇+Bはもちろん下段だぞ。そして、最後のBを決めたあとの状態がどうも怪しい。さらに追加技があると思われる。

↘+A・B。リーチは短いが、出の早い肘（中段）から裏拳をかますコンビネーション。



そして、Bで出る裏拳が連続ヒットするのだ



↘+Aで出る中段の肘。リーチは短いが出はそれなりに早い

技コマンド表

修羅	
●必殺技	
不動撃（ふどうげき）○	⬇↘➡+AorB
大爆殺（だいばくさつ）	➡⬇↘+AorB
炎返し（ほむらがえし）	ふっ飛びダメージ中にAB
火炎撃（かえんげき）○	⬅⬇↙+B
災炎（さいえん）★	⬅⬇↙+A
灼熱地獄・命門（しゃくねつじごく・めいもん）	➡⬇↘+C
灼熱地獄・暴爆（しゃくねつじごく・ぼうばく）	➡⬇↘+C・➡⬇↘+B
●秘奥義	
大炎上（だいえんじょう）	怒りMAX時➡↘⬇↙⬅+AB

羅刹	
●必殺技	
不動撃（ふどうげき）★○	⬇↘➡+AorB
炎滅（えんめつ）○（▲）	⬇↙⬅+AorB
火炎撃（かえんげき）○	⬅⬇↙+B
六道烈火（りくどうれっか）○	（ノーマル時）➡⬇↘+A・B・➡⬇↘+B （覚醒時）➡⬇↘+A・B・B・➡⬇↘+B・➡⬇↘+AB・⬇⬇+AB
炎邪覚醒（えんじゃかくせい）	⬇⬇+AB
狂覚醒（きょうかくせい）	覚醒中に⬇⬇⬇+AB
狂覚醒・呻（きょうかくせい・うめき）	覚醒中フットワーク
狂覚醒・叫（きょうかくせい・さけび）	狂覚醒中にA
狂覚醒・吼（きょうかくせい・ほえる）	狂覚醒中にB
灼熱地獄・命門（しゃくねつじごく・めいもん）	➡⬇↘+C
灼熱地獄・暴爆（しゃくねつじごく・ぼうばく）	➡⬇↘+C・➡⬇↘+B
●秘奥義	
大炎上（だいえんじょう）	怒りMAX時➡↘⬇↙⬅+AB

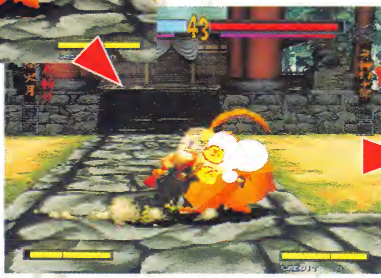
▲炎滅はAのみ防御キャンセル対応。

※コマンド表内の★は怒り必殺技対応技、○は防御キャンセル対応技です。防御キャンセル対応技および、本文中のコンビネーションは編集部調べによるものです。

侍魂 SAMURAI SPIRITS™



←→+B。このように相手を燃やす攻撃を繰り出す。そして…



逆の手でもう1発。ここまでは連続ヒット。最後は…

ン。肘が決まれば裏拳まで確実にヒットするのだ。

しゃがみAB・AB。アッパーから回転しつつ肘を繰り出す、中段、中段の連係。

←→+A・→+AB・←→+AB。斬り↓タックル↓背中攻撃を連続で繰り出す、火月3段。1発目の斬りがヒットすれば、最後まで確実に決まるのだ。ん～最高！



←→+A。この技のあとは、さらに2段の追加入力がある

←→+B・B・A or B or →↓↘+C。最初は中段の火炎パンチを出し、2段目は逆の手で同じ技を繰り出す。最後は、Aが中段のアッパー、Bが火炎ストレート。そして→↓↘+Cが独特の投げを決めるのだ。主にAと→↓↘+Cを使って2択をしかけよう。

必殺技

S・C・Sは変更なし。

火炎撃。修羅なら災炎を3つ装着している時、羅刹なら覚醒時にこの技を出すとガード不能になる。出が遅いのでそう簡単には食らってくれないだろう。

大爆殺。強の見た目が多少変わったが、通常時にこの技を決めても弱との威力は変わらない。しかし災炎に対応しているので、災炎を装着していれば話は別なのだ。

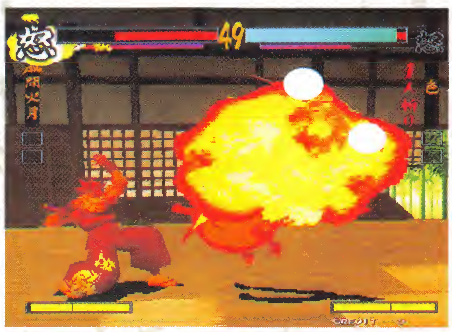
災炎。怒りMAX時にこの技を出すと、一気に炎を3つ装着するのだ。また、前号で紹介した災炎装着時にABなどの技をヒットさせても爆発しなくなった。

不動撃。羅刹の場合は、怒りMAX時にヒットさせると、相手がふっ飛ぶようになる。

大炎上。修羅のみに装備されていた秘奥義だったが、羅刹でも使えるようになっちゃいました。空中連続技に組みこんだり、最後のけずりなどに使うといいと思われる。

連続ヒットではないが、→↓↘+CとAで2択連係の完成





怒り好調の不動撃。こうなれば修羅のモノでもダウンを奪えるのだ



怒りMAX時の災炎は、一気に3つ装着するぞ

連続技

●立ち B↓キャンセル各種必殺技

キャンセルしてつながる技は、不動撃と六道烈火のみ。立ちBがカウンターヒットしていたら、再度立ちBを決めることができるのだ。しかし、この場合は間合いが離れてしまうため、リーチの短い不動撃をヒットさせることはできないので注意。

●↘↘+B or →→+B↓立ちA↓立ちB キャンセル各種必殺技

空中連続技の1つ。必殺技は不動撃、火炎撃、大炎上をヒットさせることが可能。また、立ちAからは立ちB↓立ちA↓→+Bや、しゃがみAB・ABなどを決めることも可能。Ⓒじゃないけど、自分のオリジナルを創っちゃおう。



相手を浮かせたあとは、立ちAを決めて…



少し歩いて立ちB。このあとはキャンセル必殺技を決めるべし！

対人戦講座

接近戦では、比較的出の早い立ちAを使おう。そしてそのままコンビネーションで中段のBと投げor突き放しでガードを崩す戦法が1つの例として挙げられる。

A・BのBは、ヒットすると少し距離が離れてしまうが浮かすことができるので、単発での攻撃なら追い打ちをかけることができる（画面端なら話は別）。投げを狙うなら灼熱地獄・暴爆で相手を浮かせて、空中連続技を狙おう。突き放しから決めることのできる技は、→+Bや→→+A、ダッシュから灼熱地獄・命門などだ。

また、Aから立ちB↓キャンセル不動撃を出して相手をかためて、ダッシュから2択に迫るというのもおもしろい。

中間距離では突進する技をメインに闘っていこう。

羅刹は、突き放しから、少し歩いて立ちB↓キャンセル六道烈火も有効。普通はつながらないが、相手側が立ちガードで振り向き直さない限りガードされることはないのだ。

→+Bの崩拳。リーチが長く威力絶大。奇襲や空中連続技に使おう





突き放しのあとは、色々な戦術を組んでいくことができそうだ



主力は立ち&しゃがみAB 羅刹だと連続技も強力だよ！

リムルル

解析／ジェイケイ





コンルが壁となり、相手の追撃を邪魔してくれるのだ

新技解析

エプンキネ　コンルは、コンルが相手に向かって飛んでいき、壁となって攻撃する技。リムルルがふき飛ばされた時にのみ出すことができる。

ダメージを与えることはできないが、相手の追撃を阻止することはできる。出して損はしないので、ふき飛ばされたらとりあえず入力しよう。

浮かせられても、あわてずにABを同時押しすれば…

技変更点&補足

通常技&S・C・S

しゃがみBCは中段ではなくなった。ガードされると反撃される可能性があるので、多用しない方が無難だ。

➡➡＋Aはキャンセルが可能になった。ガードされた時もキャンセルをかけられるぞ。

未紹介の通常技では、AB・Bのコンビネーションが使いやすい。踏みこむのでリーチが長く、2段目のBにキャンセルをかけられるのだ。

その他、↖＋Bや、ジャンプ中BCってのもあるぞ。

S・C・Sは変更なし。





AB。この技も踏みこむので見た目以上にリーチが長い

コンビネーションのBは連続ヒットする。結構いいダメージだ

必殺技

テㇽケ　ポン　オンカミクルは、残念ながら変更点ナシ。相手に引き込みで逃げられた場合、確実に入る追撃はない。

ルプㇱ　クアレ（ニㇱ）は怒り必殺技対応技で、怒りMAX時はガリガリと多段ヒットするようになる。追撃もしやすいぞ。

コンル　ノンノは、立ちでもしゃがみでもガードできるようになった。

出は遅いがスキは小さく、ある程度技が進めば相手の攻撃を食らっても攻撃が出る、という利点もある。通常技をキャンセルして出すといいぞ。

ルプㇱ　テㇰ　ヌㇺは、しゃがみ状態の相手に決められなくなった（立ち状態にのみ有効）。相手を場外に落とす能力も弱まっていて、よほど端が近くない限り落とせない。

ちなみに、この技とコンル　メㇺは通常技をキャンセルして出すことができない。



当初、下段から中段に変更され、最終的にはどちらでもなくなりました

ウプン　オㇷ゚は、一部の通常技がキャンセルできるようになったおかげで、地上でも連続技に組みこめるようになった。ただし、スキが大きいのでガードされると反撃確定。空中連続技のトドメにだけ使っていった方が無難だ。

コンル　シラルは、ジャンプ攻撃を出してしまうと出せなくなり、再ジャンプ後にジャンプ攻撃を出すこともできない。移動手段でしかないのだ。端に追いつめられた時の脱出手段に使うぐらいだろう。

ルプㇱ　カムイ　エムシ（ニㇱ）は、スキが少し大きくなり、連発もできなくなった。ボタンを押しっぱなしにすると氷を持ったまま待機できるが（離すと発射）、特に意味はない。氷塊を頭上に発生させた時点から攻撃判定が



しゃがんだ相手には無効。押し出し娘はどこへやら…

技コマンド表

修羅	
●必殺技	
テㇽケ　ポン　オンカミクル	↓＋C
ルプㇱ　クアレ（ニㇱ）★○	↓↘→＋A（＋A）
コンル　ノンノ○	→↓↘＋B
ルプㇱ　テㇰ　ヌㇺ	→↘↓↙←＋C
ウプン　オㇷ゚○	↓↘→＋B
コンル　シラル	ジャンプ中↓↓＋A
エプンキネ　コンル	ふっ飛びダメージ中AB
●秘奥義	
ルプㇱ　カムイ　エムシ（ニㇱ）	怒りMAX時↓↘→＋AB

羅刹	
●必殺技	
テㇽケ　ポン　オンカミクル	↓＋C
ルプㇱ　カムイ　ウェイサンペコル	ダッシュ中AB
ルプㇱ　クアレ（トィトィ）★○	↓↘→＋A
コンル　メㇺ	↓↙←＋A
カムイ　シトゥキ○	↓↘→＋B
コンル　シラル	ジャンプ中↓↓＋A
ルプㇱ　トゥム	↓↓＋AB
●秘奥義	
ルプㇱ　カムイ　エムシ（トィトィ）	怒りMAX時↓↘→＋AB

※コマンド表内の★は怒り必殺技対応技、○は防御キャンセル対応技です。防御キャンセル対応技および、本文中のコンビネーションは編集部調べによるものです。

侍魂 SAMURAI SPIRITS™

あり、その部分に関しては出が早いので、空中連続技に組みこんでいくといいぞ。

ルプシ カムイ ウェイサンペコルは、ヒットさせてもリーチの長い起き上がり攻撃で反撃されるほど、スキが大きい。ダメージも小さいので、ただのおちょくり技だ。

ルプシ クアレ(トィトィ)は、下段判定ではなくなった。これも怒りMAX時はガリガリと多段ヒットするが、スキが大きいので追撃は難しい。

コンル メムは、食らった相手が足をすべらせて転ぶようになったが、転ぶ前は立ち状態なので追撃は可能。しゃがみAB、カムイ シトゥキ、コンル メムなどを決められるぞ。スキも、ガードさせればリムルルの方が先に硬直が解けるほど小さい。防御キャンセルには注意が必要だが。

ルプシ トゥムは、他の必殺技を出すことで氷の力を宿らせた状態を解除できる。ほうっておくとスタミナがメリメリ減っていくので注意。

ルプシ カムイ エムシ(トィトィ)は、修羅の(ニシ)同様に連発できなくなった。ボタン押しっぱなしで待機できるのと、空中連続技に組みこめるのも同じ。



しゃがみABなどで浮かせたあと、立ちBCキャンセル…

デカ氷が連続ヒット! お手軽に体力ゲージを1本強ほど奪えるぞ



コンル メムを決めると、相手は少しだけ硬直したあと…

このようにすべって無防備に。転ぶ前にかなり余裕があるので…

カムイ シトゥキを決めた場合は、さらにしゃがみAB+αが入るぞ

そこにほとんどの必殺技を決めることができるのだ

連続技

●しゃがみAB↓立ちA↓→+A↓キャンセル(修羅)ウプン オプ、(羅刹)カムイ シトゥキ

浮かせたあとの連続技。もちろん、しゃがみAB以外の浮かせ技からも決められる。

ウプン オプは、相手キャラや間合いによって空振りすることがある。→+Aを→→+Aに代えれば多少は入りやすくなるが、浮かせたあとAB・Bを決める方が安定する。

カムイ シトゥキも、相手キャラによっては→+Aを→→+Aに代える必要がある。ヒット後はさらに→+Aなどで拾うことができるぞ。

●→+A↓キャンセルウプン オプ

地上で通常技キャンセルからつながる必殺技は、修羅のウプン オプのみ。→+Aだけでなく、→→+Aなどからもつなげられるぞ。

羅刹は何もつなげられないが、コンル メムから強烈な追撃が入るので我慢しよう。



立ちAで刻んだあと、タイミングよく→+Aで拾って…

キャンセル必殺技。カムイ シトゥキならスゴイことになるぞ

対人戦講座

現時点では接近戦で使いやすい技が少ないので、中間距離から突進系の通常技を使って攻めた方がいい。

使う技はおもに→→+AとAB・B。ガードされた時もキャンセルがかかるので、修羅はコンル ノンノ、羅刹はカムイ シトゥキを出していくといい。相手が通常技をガードしたあとに反撃してくれば、見事にヒットするぞ。

必殺技までガードされても、先に硬直が解けるのはリムルルの方なので、続けてステップ移動すれば相手の反撃をかわすことができる。しゃがみBCや←+Bやでカウンターを狙うのもいいだろう。ただし、必殺技は防御キャンセルされやすいので、狙われそうだったらガードをかためよう(結構ガードが間に合う)。

近~中間距離では、相手の攻撃をステップ移動でかわしたあと、しゃがみABを狙うのも有効。ヒットしたらもちろん空中連続技を決めよう。



中間距離からAB・Bや→→+Aで突っこんだあと…

キャンセル必殺技につなげば、相手の反撃をつぶせるのだ

デカイ1発は侍魂でも健在 小まわりの効く技もあるぞ！



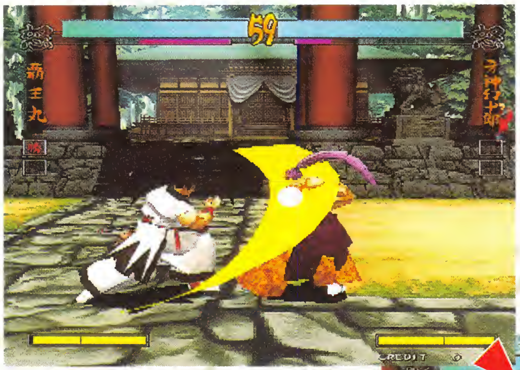
覇王丸（はおうまる）

解析／ジェイケイ

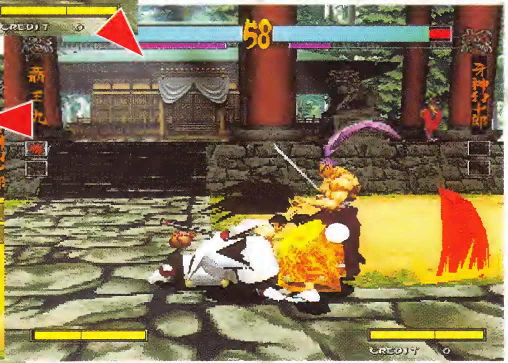
新技解析

辻風は、横斬り→縦斬り→一回転袈裟斬り、という組み合わせの3段連続攻撃。ラスト1発のみ中段判定だ。

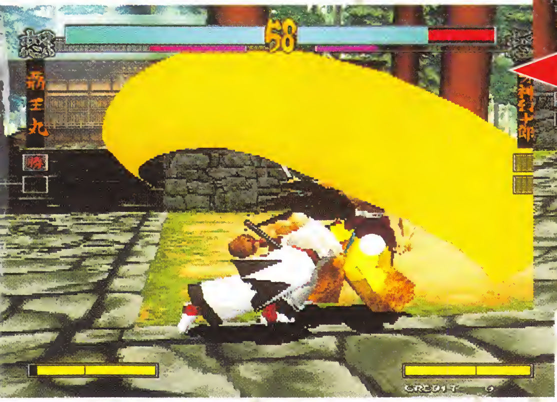
ガードされると確実に反撃を受けるし、見た目のわりに威力も大きくない。立ちBをキャンセルして出せば連続技になるが、使用頻度は低めだ。



辻風。まずはじめに、なぎ払うような横斬りで一撃…



続けて、地面を叩き割らんばかりの縦斬りを繰り出す



一回転袈裟斬りでフィニッシュ！　豪快だが威力はそこそこ程度

連環剛破は、先月号で紹介した覇王拳＋追加技の技名が変わったもの。製品版では、さらに凄煌斬へつなげられるようになっているぞ。

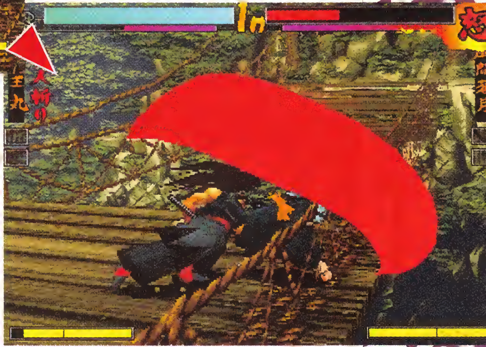
地上の相手にキッチリ連続ヒットし、4段で体力ゲージ1本弱を奪うことができる。突き放し後すぐに出せば、硬直中の相手にヒットするぞ。



最後は剛破で締め、ってのは先月までの話。製品版では…



グラフィックが変化した2段目。ここで止めるとスキが小さい



さらに凄煌斬という追加技につなぐことができるのだ

技変更点＆補足

また、立ちBをキャンセルして出せば連続技になる。

2段目で止めればスキが小さいので、ガードされても反撃を受けにくく、ヒット時は立ちBなどにつなぐことができる（相手の正面から限定）。

先月号では、浮かせたあとに全段ヒットさせることができる、と書いたが、製品版では不可能になっている。

通常技＆S.C.S

先月号で紹介した中段突き（↙＋B）は、コマンドが↘＋Bに変更され、キャンセルできなくなった。

しゃがみAB・→＋Bのコンビネーションは、浮かせたあとに2発とも決めることはできなくなったが、地上の相手に連続ヒットするようになった。1発目はキャンセルをかけられるぞ。

↘↘＋Bは、Bを追加入力すると連続でアッパーを出せる（コンビネーション）。1発目ガード後に相手が反撃しようとすれば、2発目がヒットして浮かせられるぞ。1発目ヒット時は空振りするけど。



↘↘＋B・Bのダブルアッパー。2発目を遅めに出すことも可能だ

新たに確認された通常技では、←＋Aが使いやすい。出が早くスキも小さいので、接近戦で連発すれば、相手をかためることができるのだ。若干振りは遅くなるが、立ちAも同じような使い方が可能だ。

技コマンド表

修羅	
●必殺技	
弧月斬★○	→↓↘＋B
旋風裂斬	↓↘→＋B
烈震斬○	←↓↙＋AorB
打ち落とし○	←＋BC
辻風	↓↘→＋AB
●秘奥義	
天覇封神斬	怒りMAX時←→↘↓＋AB
羅刹	
●必殺技	
弧月斬★○	→↓↘＋B
剛破	→↓↘＋A
旋風波	↓↘→＋A
酒瓶打ち	↓↙←＋A
連環剛破○	酒瓶が割れた状態で↓↙←＋A・↓↙←＋B・→＋AB
凄煌斬	連環剛破の3段目中に←↓↙＋AB
●秘奥義	
天覇封神斬	怒りMAX時←→↘↓＋AB

※コマンド表内の★は怒り必殺技対応技、○は防御キャンセル対応技です。防御キャンセル対応技および、本文中のコンビネーションは編集部調べによるものです。

侍魂 SAMURAI SPIRITS™


立ちB。カウンターヒット時はキャンセルなしで追撃可能だ


➡+Bもキャンセル可能。突き放し後に決めて必殺技につなごう

立ちBと➡+Bは、キャンセルが可能。立ちBは地上戦（中間距離）で、➡+Bは突き放し後の追撃に使おう。
S・C・Sは変更点はない。

必殺技

弧月斬は中段ではなくなってしまったが、その他は変更されていない。防御キャンセルや連続技に使うといいぞ。
旋風裂斬は、出が少し遅くなったため、↘↘+Bで浮かせたあとに決めることはできない。相手の起き上がりに重ねるように出すぐらいだ。


旋風波は、しゃがみガードでも防げるようになってしまった（悲）

打ち落としは、どうやら先月号で紹介したものが完成版だった模様。攻撃する前に上体をそらすので、相手の上段攻撃をかわしつつ攻撃することができるのだ。ただし、中段攻撃や下段攻撃はかわすことができず、ガードされると反撃を受ける可能性がある。
ちなみに、上体をそらしている時は相手の飛び道具を消すことができるぞ。
旋風波は、なんと中段ではなくなってしまった。しかも、ヒット後に相手がよろけている時間も短くなったので、A Bでの追撃は間に合わない。

間合いが近ければ立ちB↓キャンセル必殺技を決められるが、遠いと何も入らないのだ。
剛破&旋風波は、立ちBなどをキャンセルして出せば連続技になるが、その場合は相手をダウンさせるようになるので、追撃は決められない。
酒瓶打ちは、ダメージは激減したが性能は上昇。リーチが長くなり、出も早くなった。立ちBキャンセルで連続技になるし、空中連続技に組みこむことも可能。突き放しからも入る。ただ、ガードされると反撃される点は変わらない。

打ち落とし。上段攻撃なら、攻撃前のモーションでかわしたあと…


スキに攻撃をヒットさせられる。ちなみに中段ではないです


連続技に組みこめるようになった酒瓶打ち。とりあえず割るべし

連続技

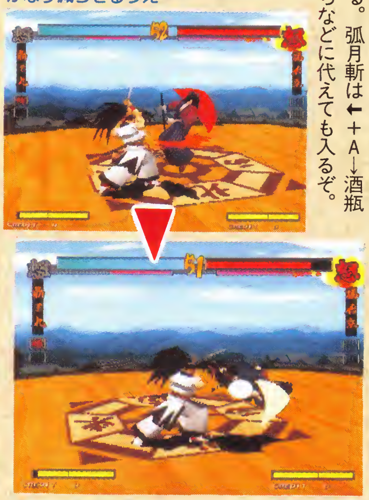
●立ちB↓キャンセル弧月斬or天覇封神斬

修羅、羅刹共通の連続技。つなぐ必殺技は、修羅なら辻風、羅刹なら酒瓶打ちや連環剛破に代えてもOKだ。
突き放し後に決める場合、連続技になるのは弧月斬だけなので注意すること。また、細目のキャラにはその場で立ちBを出すと空振りするので、少し前に歩いてから出すか、➡+Bに代えるようにすること。

●↘↘+B↓しゃがみAB↓立ちB↓キャンセル弧月斬

↘↘+Bで浮かせてからの連続技。しゃがみABを少し高めの打点で当てれば、相手が落下する前に立ちBで拾うことができ、さらにキャンセル弧月斬まで入るのだ。
その他、浮かせてから⬅+A↓（少し歩いて）立ちA・A↓弧月斬、という連続技もある。弧月斬は⬅+A↓酒瓶打ちなどに代えても入るぞ。

浮かせてしゃがみAB。これだけでもかなり減らせるうえ…


さらに拾えちゃうのだ。浮かせてしゃがみAB↓立ちABも入るぞ

対人戦講座

接近戦に持ちこみ、⬅+Aで牽制しつつ突き放しを狙っていくのが一つの戦法。
⬅+Aはガードされてもこちらの方が有利なので、続けて⬅+Aを出せば相手の反撃をつぶすことができる。この技を使って相手にガードを意識させて、そこに突き放しを狙っていく、というわけだ。
突き放しが決まれば、➡+B↓キャンセル弧月斬、立ちAB、連環剛破+凄煌斬などで大ダメージを与えられるぞ。
しゃがみガードを崩すために、↘+A（中段技）も混ぜていこう。この技も振りが早いので、⬅+A連発に自然な形で混ぜることができるのだ。
中間距離では立ちBとしゃがみBでの牽制が有効。立ちBはキャンセル必殺技を狙ってもいいが、ガードされるとノーキャンセルで必殺技が出るというリスクがある（必殺技を超早めに入力すれば防げるが）。相手の技をステップ移動でかわしたあとなど、ヒットしやすい状況で狙おう。
立ちA・Aで接近戦に持ちこむのも手。ただし、ガードされた時は不利になるので、無理に手を出さないこと。

接近したらとりあえず⬅+A。しゃがんだ相手にも当たるぞ




突き放し→覇王け…いや連環剛破で体力1本弱ゲット。狙うしか！



ナコルル

解析／DSP-たろりん

強力なレラ オ チキリは近距離での主力になりそうです

新技解析

まずは修羅のママハハ関係の必殺技から解説しよう。

シチカプ アムは、シチカプ エトゥのように前方にママハハを飛ばす技だが、相手にヒットしたあと（もしくは一定距離飛んだあと）、3回連続でついばみ攻撃を出すのが特徴。しかし、この攻撃は連続ヒットしない。

攻撃が出ている時間が長いので、相手を足留めするのに使えそうだが、途中から相手の向こうにママハハが抜けてしまうことが多く、使い勝手はイマイチ。

ママハハに掴まる。文字通りママハハにつかまり、レバー操作で上下前後に自由に動くことができる。この間に攻撃ボタンを押すと、Aボタンで横斬りが、Bボタンで縦斬りが出る。ただし、地上の相手に攻撃を当てるのは難しい。

高度をさげ続けるか一定時間が経過するとママハハから離れる。この時ナコルルが上に大きく跳ね上がるのだが、この間にジャンプ攻撃を出すことができるぞ。

カムイ ムツベは、ママハハにつかまった状態から出す突進奇襲技。ガードされた時のスキが大きいので慎重な使い方が望ましい。基本的には、相手がジャンプ攻撃などでナコルルを落としにきたところを、逆に返り討ちにするために使おう。

秘奥義イルスカ ヤトロ リムセは、ママハハが相手に向かって光の弾を撃ち、ヒットすると光の弾を連射する。出が早く、連続技に組みこむことができるぞ。

続けて羅刹、シクルゥ関係の必殺技を見ていこう。

カムイ シキテは、シクルゥが相手めがけて突進する必殺技。相手が地上にいるか空中にいるかで軌道が変化するのが特徴だ。

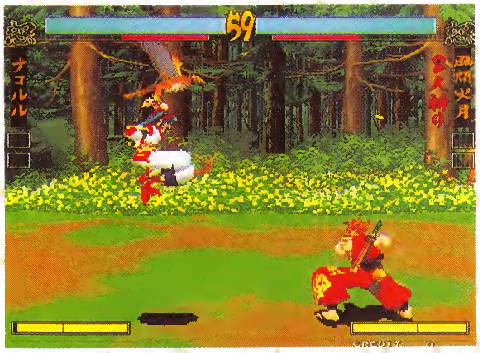
出が遅く、連続技に組みこむことはできないので、中間距離での牽制に使ってみるといい。相手がジャンプしてもホーミングするので当たりやすいぞ。

他にも、羅刹には立ちBCから派生する必殺技、円舞双掌と円舞剛脚がある。どちらも、立ちBCヒット時に入力することで投げに移行するというもの。

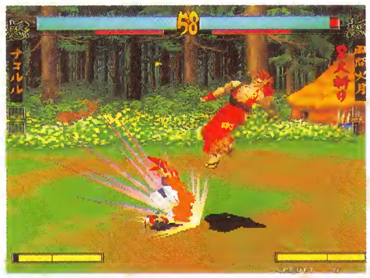
円舞剛脚は男性キャラ限定の金的蹴りで、よろけた相手

3回相手をつつく。一応、追いかけて攻めることができるが…





ママハハにつかまったところ。高度はあまりさげられないのだ



カムイ ムツベ。突進スピードは早いが、スキが大きすぎる

イルスカ ヤトロ リムセ。ママハハが何発も弾を撃って…

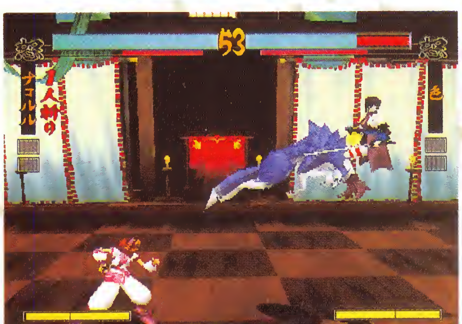




最後はママハハ自身が相手に突進し、相手の体をふき飛ばす



カムイ シキテ。相手が地上にいるとこんな感じで突進



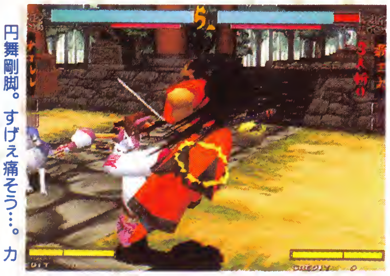
相手が空中にいると、斜め上に飛んでいって迎撃する

技コマンド表

修羅	
●必殺技	
カムイ リムセ★○	←↓↙+A
レラ オ チキリ	→↓↘+C
アンヌ ムツベ○	←↙↓+A
レラ ムツベ	←↙↓+B
シチカプ エトゥ○	↓↘→+A
シチカプ アム	↓↘→+B
ママハハに掴まる	↓↙←+D
カムイ ムツベ	ママハハに掴まった状態でAB
●秘奥義	
イルスカ ヤトロ リムセ	怒りMAX時↓↘→+AB

羅刹	
●必殺技	
カムイ リムセ★○	←↓↙+A
レラ オ チキリ	→↓↘+C
アンヌ ムツベ○	←↙↓+A
レラ ムツベ	←↙↓+B
疾走 流転胸撃刃	↓↘→+C
円舞双掌	BC・A
円舞剛脚（相手が男性キャラの場合のみ）	BC・B
シクルゥを撫でる	↓↓+AB
カムイ シキテ	↓↘→+A
●秘奥義	
イルスカ カムイ シキテ	怒りMAX時↓↘→+AB

※コマンド表内の★は怒り必殺技対応技、○は防御キャンセル対応技です。防御キャンセル対応技および、本文中のコンビネーションは編集部調べによるものです。



円舞剛脚。すげぇ痛そう…。カムイ　シキテで追撃しよう

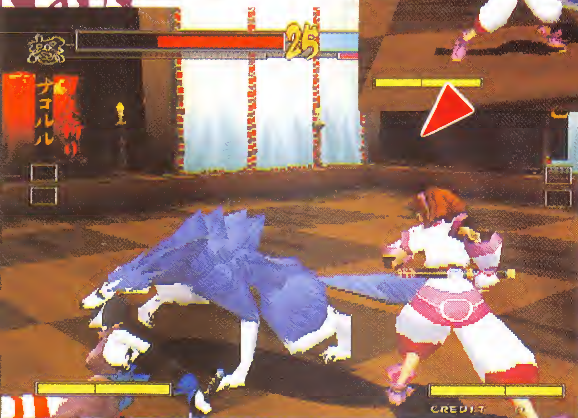
に追撃が可能。

秘奥義イルスカ　カムイ　シキテは、走っていったシクルゥが相手に噛みつき、相手の体を持ち上げて何度も地面に叩きつける。

連続技には組みこめないが、目の前で1度停止してから改めて相手に飛びつくので、ガードを解いた相手が食らって



イルスカ　カムイ　シキテ。相手の目の前から飛びつき…



相手に噛みついて地面にビタンビタンと叩きつける

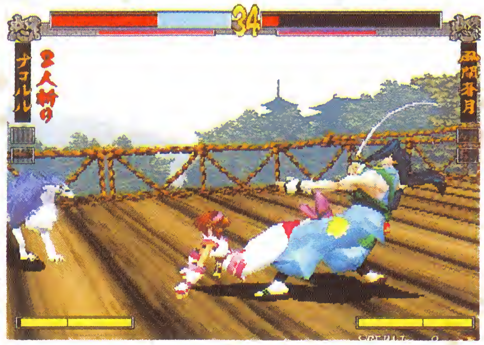
くれる可能性もある。

技変更点＆補足

通常技＆S・C・S

しゃがみBCは前号では中段攻撃と紹介したが、下段技に変更された。この技と対をなす技として、立ちBC（ソバット、中段）が追加されている。しゃがみBCがヒットすると相手はヘナヘナと崩れ落ちていき、この状態に追い打ちとしてレラ　オ　チキリを決めることが可能。

S・C・Sは、前回から変更はない。

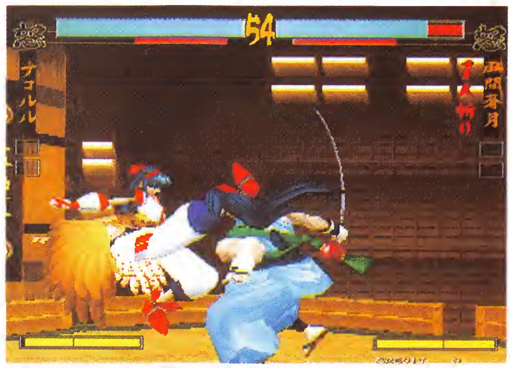


下段になったしゃがみBC。ヒットすると相手は崩れ落ちる

必殺技

レラ　ムツベは横に伸びるようになった。とはいっても、地上の相手に当てるには近距離から出さないと相変わらず空振りしてしまう。空中連続技のシメに使うのが、最も無難な使い道だろう。

レラ　オ　チキリはコマンド投げ。相手の体を駆け登りながら何度も蹴りつけ、最後は相手の体を地面に叩きつけてから踏みつける。相手が立っていてもしゃがんでいてもお構いなしに決めることができるぞ。近距離ではこの技を狙うのが、ナコルルの基本となりそう。



レラ　オ　チキリ。しゃがんでいる相手も投げられる

連続技

●しゃがみAB↓立ちA↓➡+A↓キャンセルレラ　ムツベ

修羅・羅刹共通の連続技。しゃがみABを当てると相手を浮かせることができるので、その場から動かずに相手が落ちてくるのを待ち、タイミングよく立ちAを当てる。

そのあと間髪入れずに➡+Aを当てて、キャンセルでレラ　ムツベを出せば完成。

●突き放し↓➡+A↓キャンセルアンヌムツベ（orイルスカヤトロ　リムセ）

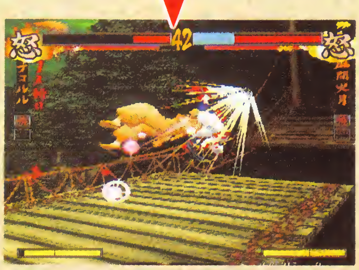
相手をCボタンでつかんだあとの連続技。

ナコルルはレラ　オ　チキリという強力な投げ技を持っているので、あまり使う機会はないかもしれない。

キャンセルをかけるタイミングはかなり早いので注意。



しゃがみABは、ナコルルの数少ない浮かせ技なのだ



空中で立ちAから➡+Aとつなぎ、レラ　ムツベでしめる

対人戦講座

ナコルルは修羅と羅刹であまり戦法が変わらないので、まとめて解説しよう。

近めの間合いでは立ちAが有効。しゃがんでいる相手には当たらないものの、出が早いので、相手の動きを止めやすい。この技のあとはレラ　オ　チキリや↘+Aなどで攻め立てよう。

立ちAのあと、防御をかためて様子を見るのもいい。相手に手を出させてそれを防御し、防御キャンセルアンヌムツベでのカウンターを狙うというわけ。アンヌ　ムツベは出が早く判定も強いので、決まりやすいぞ。

遠距離では立ちBCのソバットとアンヌ　ムツベが有効。立ちBCは相手が様子を見ている時に、アンヌ　ムツベは牽制技を多用する相手に使っていこう。

相手がアンヌ　ムツベを恐れてしゃがみ防御をかためはじめたら、相手方向にステップ移動してレラ　オ　チキリを狙う、という奇襲を使ってもいいだろう。



防御キャンセルアンヌ　ムツベ。出が早いので頼れるゾ



近距離ではしつこいぐらいにレラ　オチキリを狙おう



ガルフォード

解析／モリスケ

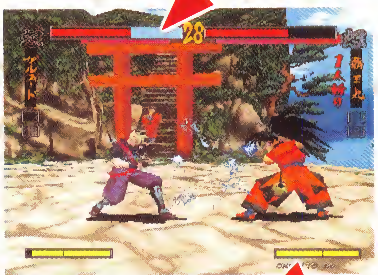
立ちBからの連続技とABの連発が強力だぜ!!



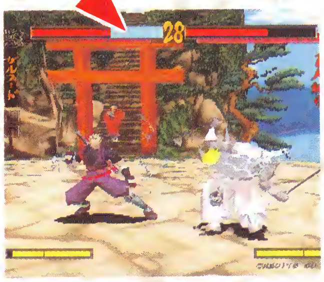
プラズマブレード発射。一見すると普通の跳び道具だが…

新技解析

プラズマスパークは、羅刹専用の技。飛び道具であるプラズマブレードをはじけさせ、攻撃判定のある空間をつくる。プラズマブレードをステップ移動で回避するような相手に対して使うとヒットするぞ。



プラズマスパークでこのようにはじけさせることが可能



しっかり攻撃判定が残り、避けた相手にもヒットしやすい

技変更点&補足

通常技&S・C・S

➡＋Aで出せた跳び膝蹴りは、コマンドが➡＋ABへ変更された。判定は上段のままなので使いにくいが、決めたあとに追撃できるようになっている。

➡➡＋Bで出せた中段の蹴り上げは硬直時間が短くなったので、ノーマルヒットでも追撃が可能になった。

⬇＋B・Bで出せた2段の足払いは、⬇＋ABへ変更された。コマンドが追加入力ではないので、2段出てしまうようになったが、最初の足払いが当たれば次も連続ヒットするようになっている。

立ちBで出せた立ち斬りは、キャンセルできるようになった。ここからさまざまな必殺技を出せば連続技にすることができるので、頼ることになりそう。

↘↘＋Bで出せたガード不能の跳び蹴りは、コマンドがBCに変更された。

S・C・Sは、ガルフォードには全キャラ共通である2つのルートに加えて、ABというものが加わった。相手を浮かせてからヘッドバットを叩きこむ、というものだが、5斬で止まってしまうので有効ではない。

技コマンド表

修羅

●必殺技	
レプリカアタック○	➡↘⬇↙⬅＋AorB
シャドーコピー	➡⬅↙⬇↘➡＋AorB
ラッシュドッグ★○	⬇↘➡＋A
マシンガンドッグ	⬇↘➡＋B
レプリカドッグ	⬇↙⬅＋A
オーバーヘッドクラッシュ	⬇↙⬅＋B
ストライクドッグ	⬇↘➡＋C
●秘奥義	
MSD(メガストライクドッグ)	怒りMAX時⬇↘➡＋AB

羅刹

●必殺技	
レプリカアタック○	➡↘⬇↙⬅＋AorB
シャドーコピー	➡⬅↙⬇↘➡＋AorB
プラズマブレード○	⬇↘➡＋A
プラズマスパーク	プラズマブレード中にAB
プラズマブレイク★○	➡⬇↘＋B
プラズマファクト	⬇⬇＋BC
ストライクヘッズ	➡⬇↘＋C
ライトニングスラッシュ	⬇↘➡＋B
●秘奥義	
LST(ライトニングストライクスリー)	怒りMAX時⬇↘➡＋AB

※コマンド表内の★は怒り必殺技対応技、○は防御キャンセル対応技です。防御キャンセル対応技および、本文中のコンビネーションは編集部調べによるものです。



追加入力式だった2段の足払いはコマンドが変更された



➡➡＋Bの蹴り上げは追撃可能になったので使いやすい

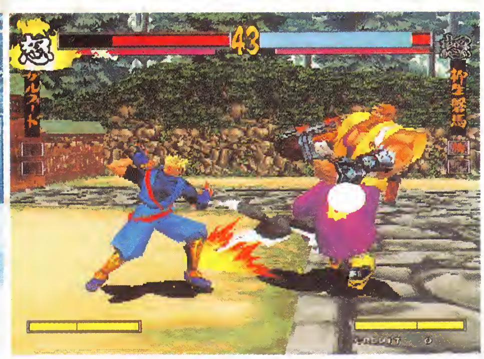
必殺技

ラッシュドッグは攻撃判定が中段から下段へと変更された。スキは小さいままで、ヒット後に追撃が可能な点は変わっていない。また怒り時には多段ヒットするようになり、威力が大幅にアップするぞ。

マシンガンドッグは、攻撃判定が下段から中段へと変更された。噛みついているとこ



裏まわりが狙えるオーバーヘッドクラッシュ



ラッシュドッグは怒り状態だと多段ヒットに変化

ろへの追撃はもちろん可能だ。

オーバーヘッドクラッシュは、容易に裏まわりを狙えるようになった。相手の後頭部に当たるような間合いを出すと、裏まわりになるぞ。

ストライクドッグは、マシンガンドッグと同じく攻撃判定が下段から中段へ変更された。ただし発生速度はマシンガンドッグよりも遅く、決めたあとに追撃もできないため、こちらを使うならマシンガンドッグにしておこう。

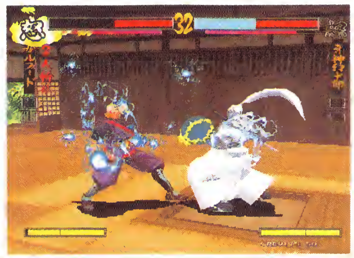
MSDは性能的には変化していないが、立ちBの斬りをキャンセルしてからや突き放しの直後、→→+Bで浮かせてからなど、決められるポイントが多くなったので使用頻度がアップした。

プラズマブレイクは、怒り状態だと多段ヒットになり、威力がアップするようになった。攻撃回数が多いのでけずり能力も高いが、しっかり硬直時間もあるのでそれほど頼りにはならない。

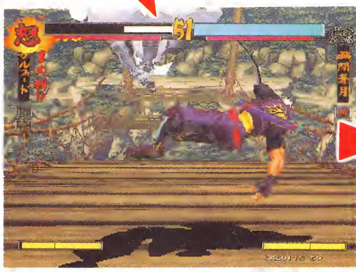
プラズマファクトは、一定時間通常技が電撃属性になる攻撃を繰り出せるようになるが、いまだに違いはグラフィックだけで効果のほどは分かっていない。

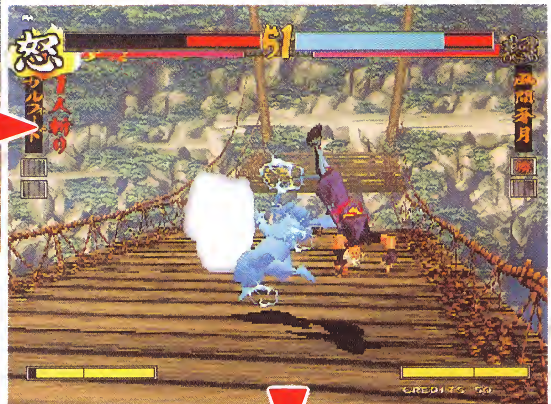
ライトニングスラッシュは、MSDと同様の狙い方で連続技に組みこむことができる。ガードされた場合は後方に跳びのくようになったため、まず反撃を受けてしまうが。

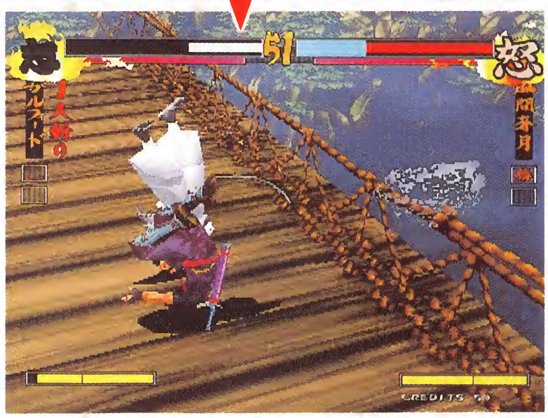
LSTは、MSDと同じく連続技に組みこめるので使いやすくなった。通常時はライトニングスラッシュ、怒り時はLST、というような使い分けが必要になってくる。


プラズマブレイクは怒り時だと多段ヒットで威力アップ


LSTを決めると相手の頭部を脚でロックし…


投げとばす。このあと浮いている相手に対して…


電撃効果のあるサマーソルトキックを叩きこむ


最後はストライクヘッズ。それなりに威力はあります

連続技

●立ちB→キャンセル各種必殺技

立ちBはキャンセルできるようになったため、さまざまな連続技が可能となった。修羅ならラッシュドッグ、オーバーヘッドクラッシュ、MSD、羅刹ならプラズマブレード、ライトニングスラッシュ、LSTなど、つなげられる必殺技は豊富。

●→→+B→立ちB→キャンセルライトニングスラッシュ

→→+Bなどで相手を浮かせてからでも、立ちBで拾いつつキャンセルでライトニングスラッシュを出せばつながってくれる。

修羅、羅刹共通のものでは、→→+Bから立ちAで拾い、ABを2回決めるというものがオススメ。ガルフォードのABは硬直が非常に短いので、連発することが可能なのだ。


浮いた相手に対して立ちBを当て、キャンセルで…


ライトニングスラッシュを出せば空中で連続ヒットー

対人戦講座

修羅は下段のラッシュドッグと中段のマシンガンドッグを使い分けて攻めたいところだが、パピィによる攻撃はすべて直線的かつ方向修正が甘いため、簡単にステップ移動で回避されてしまう点を忘れてはならない。中間距離では威力が高いうえに硬直時間の短いABを適度にバラまきつつ、比較的簡単に裏まわりが狙えるオーバーヘッドクラッシュを混ぜてみよう。

羅刹はプラズマブレードで牽制しつつ、相手がステップ移動で避けるようならプラズマスパークではじけさせる、といった方法が中間距離で使えそう。相手の行動に関係なく、プラズマブレードを撃った瞬間にはじけさせて目の前にシールドを作る、といった戦法も有効になりそうだ。ただし、跳びこまれてしまうと一方的にやられてしまうので、読まれない程度に出すことをオススメする。また、修羅にはないコマンド投げのストライクヘッズも忘れずに狙っていくこと。


パピィによる攻撃はステップ移動に弱いので注意


スパークシールド。実際の効果のほどはまだ未知数



出の早い技で牽制し空中連続技をお見舞いしよう…

橘（たちばな） 右京（うきょう）

解析／修羅騎士　鷹



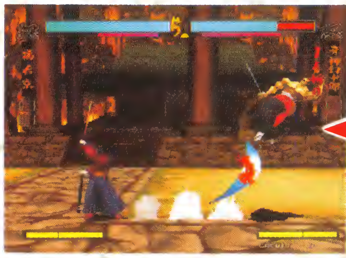
非剣　ささめゆき。ただリンゴを投げる“秘剣”のフェイク動作

新技解析

つーか前号から修羅、羅剣の必殺技が入れ替わったりして、かなりこんがらがった方も多いでしょう。この場を借りておわびします。コマンド表の組み合わせが正しいです。ホント、ゴメンなさい！

非剣　ささめゆきは、リンゴを宙に放り投げるだけの技。秘剣のフェイク動作にあたる。この技を出して相手を沈黙させ、そこから中、下段で2択に迫ることが一応だけど可能。

夢想真波。相手に向かって真空波を飛ばす技。いわゆる飛び道具。中〜遠距離での牽制に使うことができる他、立ちBをキャンセルして連続技に組みこむことも可能。





夢想真波。構えを取ってから斬り払い…直後に真空波を飛ばす技。中〜遠距離での牽制に使えるのだ

真・ツバメ返し。先月の紹介文の中にあったこの技は、遠距離からの奇襲に使うことができたのだが、消えてなくなってしまった。ナム〜。

飛燕十刃。相手に向かってジャンプしつつ突進していく技。ヒットすると、ツバメ返しを連続で10発叩きこむのだ。浮かせたあとや、立ちBをキャンセルして連続技に組みこむことができる。



ツバメを10発繰り出すのだ。連続技に組みこめるぞ！



飛燕十刃。ヒットするとこの演出。そして…



しゃがみAB。スライディングを繰り出す下段攻撃。鋭いぞ



↗+B。奇襲や空中連続技に役立つ、高性能な技

技コマンド表

修羅	
●必殺技	
秘剣　ささめゆき★〇	↓↙←+A
非剣　ささめゆき	↓↙←+D
秘剣　ツバメ返し	空中で↓↘→+B
秘剣　朧刀〇	↓↘→+B
秘剣　天霜の構え	→↘↓↙←+C
秘剣　天つ風〇	→↘↓↙←+A
秘剣　霜風〇	→↘↓↙←+B
地燕斬　天	起き上がり時にA
地燕斬　地	起き上がり時にB
●秘奥義	
飛燕十刃	怒りMAX時←→↘↓+AB

羅刹	
●必殺技	
秘剣　ささめゆき★〇	↓↙←+A
非剣　ささめゆき	↓↙←+D
秘剣　ツバメ返し	空中で↓↘→+B
雲雀〇	↓↙←+B
巻雲　甲ノ型	←+BC
巻雲　乙ノ型	↙+BC
巻雲　丙ノ型	↓+BC
夢想真波〇	←↓↙+A
地燕斬　天	起き上がり時にA
地燕斬　地	起き上がり時にB
●秘奥義	
飛燕十刃	怒りMAX時←→↘↓+AB

※コマンド表内の★は怒り必殺技対応技、〇は防御キャンセル対応技です。防御キャンセル対応技および、本文中のコンビネーションは編集部調べによるものです。

技変更点&補足

通常技&S・C・S

立ちB。鋭く横に斬り払う技。キャンセルが効くようになり、色々な必殺技へつなぐことができるようになった。

立ちAは、出が早くスキも小さいので、接近戦での牽制に役立つ。タイミングよくボタンを押していけば、出の遅い技での防御キャンセルをつぶすこともできるのだ。

↗+B。軽くジャンプしつつ突進しながら切り払う中段攻撃。ヒットさせると立ちBや↘+Bにつなぐことのできる、おいしい技なのだ。もちろん、ガードされるとスキだらけだけどね。

しゃがみABは、相手の下段を狙うスライディング。多少離れた位置からでも届くのがありがたいところだ。ヒットすると相手を浮かせることができるが、追い打ちはちと難しい。しかし、カウンターヒットさせれば空中連続技を狙うことができる。

しゃがみ中↘+Aは、しゃがみながら蹴りを繰り出す中段攻撃。ヒットすると相手は浮くので、追い打ちが可能。

TM



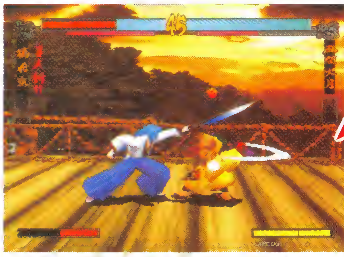
↘+B・B。柄打ちから斬り上げるコンビネーション。1段目の柄攻撃のリーチが結構長いので多少離れた距離からでも当てることができる。

S・C・Sの変更点はナシ。前号で紹介したように、6、10斬目が2択ポイントになっている。

必殺技

秘剣　ささめゆき。怒りMAX時にヒットさせると、通常版よりも多く斬りつける。

防御キャンセル対応のささめゆき。スキの大きい技なら…



確実にヒットさせることができるのだ。活用しよう

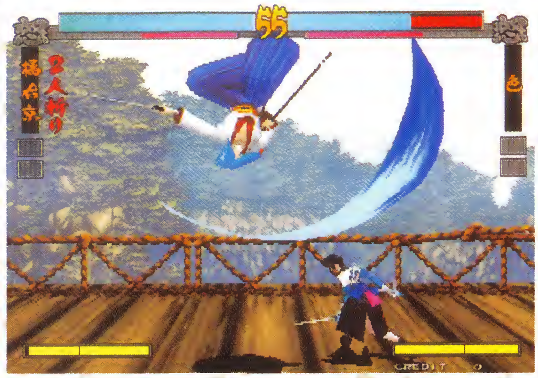
防御キャンセル対応技にもなっているので、活用すべし。

秘剣　ツバメ返し。前号紹介したバージョンから比べてみると、残念ながらかなりパワーダウンしてしまった。威力の低下はもちろんのこと、何と！　昇りで出しても中段として活用できなくなってしまったのだ。しかも、密着状態から出しても、立っている相手にすら当たりにくくなっているっす。今回のツバメ返しは空中連続技に組みこんだり、突き放しのあとにダイレクトで決めるなどの使い方に限定されそう。ちと強引だけど、↓↘→↖と入力し、バックジャンプから出して、逃げる手段に使ってみるのもいいかも。

秘剣　朧刀。技の見た目がより一層格好よくなった。使い方は、スキの大きい技に対しての防御キャンセルや、連続技に組みこむことくらい。

秘剣　天つ風、霜風。なんとなくだけど、飛距離が短くなったような気がする（あいまいですまんす）。でも奇襲に使うことができるのは変わりない。

巻雲。この技で当て身をしたあとは、立ちBキャンセルからの連続技や、↘↘+Bからの空中連続技を狙おう。



昇りで出してもこの高さ。2択に使え…ません（泣）



朧刀。グラフィックが多少変更されたのだ



天つ風。奇襲に使えるうえ、霜風を混ぜれば2択もなる

連続技

●立ちB→キャンセル各種必殺技

キャンセルの効く立ちBからは、ささめゆき、朧刀、雲雀、夢想真波、飛燕十刃を決めることができる。

また、立ちBがカウンターヒットしていれば、再度立ちBをヒットさせることも可能なのだ。

●↘↘+B→→+A→秘剣　ツバメ返し

簡単に決めることができる空中連続技の1つ。注意する点もナシ。

→+Aからは飛燕十刃も決められるので、出せる状態なら狙っていくべし。

相手を浮かせたあとは、立ちA↓↘+B↓立ちA↓ツバメ返し（昇り）も可能。見た目も格好イイので空中連続技に慣れてきたらぜひとも狙ってね。



↘↘+Bで浮かせたあとは、→+Aなどを当てて…

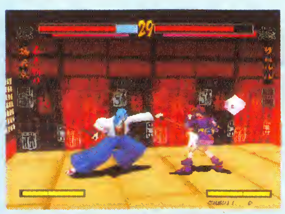


ツバメなどで追い打ちしよう

対人戦講座

ラウンド開始直後ぐらいの間合い～近距離では、出の早い立ちAをメインに、キャンセルの効く立ちBや中段でそこそこリーチの長い↘+A、しゃがみA or Bなどを混ぜて牽制してみるといい。

相手がガードに徹するようになったら、中段で相手を浮かせることのできる↘↘+Bや下段のスライディングで2択を仕かけたり、立ちAやA・Aのコンビネーションから、突き放しや下段攻撃（しゃがみAなど）で相手を揺さぶってやろう。



立ちA。出がかなり早い上に、スキも小さい。牽制に使うといい

修羅なら、先端が当たる間合いから中段の天つ風、下段の霜風を使って奇襲をしかけてみるのもいい。もちろん相手が近寄ってきたり、ステップ移動を多用するようなら使用は控え目にしよう。

羅刹には夢想真波という飛び道具があるので、中～遠距離からの牽制に役立てよう。

また、巻雲も使ってみるとおもしろいかも。うまく相手の攻撃を受け止めたら、連続技を叩きこんでやろう。



しゃがみAB。リーチが結構長い。先端を当てるように使おう

修羅は烈風手裏剣と爆炎龍　羅刹は投げ連係が重要か…



服部半蔵

解析／モリスケ

新技解析

乱れ烈風手裏剣は、数え切れないほどの烈風手裏剣を投げてから刀での一撃を加え、最後を爆弾で締める連続攻撃。コマンドを入力すると3つの烈風手裏剣を投げるのだが、それがヒットしたら連続攻撃がはじまるという仕組みになっている。ただし普通の烈風手裏剣よりも硬直時間は長いので、近距離でガードされると確実に反撃を受けてしまう。

真　もず落としは相手の腹部を貫くような一撃を加えてから抱えこんで跳び上がり、空中で関節を極めつつ脳天から叩き落とす。投げ技扱いの秘奥義なので、しゃがんでいる相手には無効である。



怒濤のごとく投げまくる。このビジュアルは必見です



手裏剣から突進斬りへ。さらにこのあと爆発で締めます

技変更点＆補足

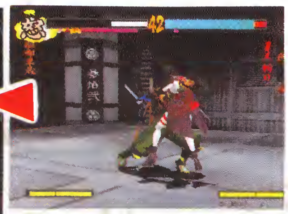
通常技＆S・C・S

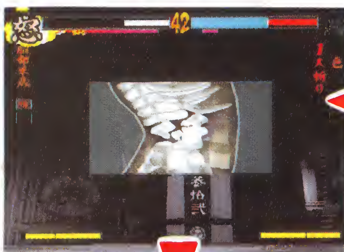
立ちAからのコンビネーションにA・A・Cが加わった。パンチ2発から投げへ移行するもので、この投げからさらにコマンド投げへ移行することができるので使えるぞ。ちなみに、ここでの投げは打撃扱いなので、しっかり立ちガードされてしまう。

→→＋Aで出せた中段の浮かせ技は、→＋ABに変更された。性能は変わっておらず、決めたあとの追撃は可能。

↘↘＋Bで出せたガード不能技は、BCに変更された。コマンドが出しやすいものになったので、発生の遅さを気持ち程度だけどカバーできる。

S・C・Sは変更なし。





空中に跳んでいる間も痛めつける。ポキポキ鳴りまくり

貫くように、というか貫いてます。血がふき出てるし…



締めはこのグラフィック。これは効きそうだよね

必殺技

忍法　爆炎龍は、以前紹介した時は小さな爆弾を投げるものだったが、2Dサムスピと同じ地上を走る炎のような技に変更された。技の性能は、発生は遅めだが硬直時間は少ないタイプ。怒り状態だと多段ヒットに変化して、威力がアップする。個人的には小さな爆弾を投げるグラフィックが好きだったんだけどなぁ。

忍法　爆炎陣は、相手の懐に爆弾をしかける技だが、この爆発に自分は巻きこまれないように変更された。これで



2Dサムスピに近くなった爆炎龍。爆弾もよかったのにー

技コマンド表

修羅

●必殺技

技	コマンド
烈風手裏剣○（▲）	↓↘→＋A(空中でも可)
忍法　影分身	→←↙↓↘→＋AorB
忍法　爆炎龍★	↓↙←＋A
忍法　空蝉　天舞	→↘↓↙←＋A
忍法　空蝉　地斬	→↘↓↙←＋B
忍法　爆炎微塵隠れ○	→↓↘＋B
忍法　爆炎陣○	↓↙←＋C
忍法　影舞	↓↓＋BC

●秘奥義

技	コマンド
乱れ烈風手裏剣	怒りMAX時↓↘→＋AB

羅刹

●必殺技

技	コマンド
烈風手裏剣★○（▲）	↓↘→＋A(空中でも可)
忍法　影分身	→←↙↓↘→＋AorB
忍法　静音	↓↓＋A
忍法　猿舞	←↓↙＋AorBorCorD
忍法　蜘蛛走り	↘↘
忍法　爆顔	ダメージ中にBC
もず落とし○	・→↓↘＋C（空中でも可）（相手側Aで投げ抜け可） ・旋中にA・C・B・D・ABCD・ABCD（相手側Dで投げ抜け可）
上段当て身	←＋BC
中段当て身	↙＋BC
下段当て身	↓＋BC
輦	下段当て身成功後自動発生
骸	輦中にBC・A・D
旋	骸中にABC・B・BCD・C
罰	←↙↓↘→＋C（相手側Bで投げ抜け可）
朧	罰中にB・C・BC（相手側Aで投げ抜け可）
戒	朧中にA・C・B・D・BC
麟	・相手がしゃがんでいる時に↓＋C ・罰中にA・B・C・D（相手側Bで投げ抜け可）
断	麟中にAD・BC・ABCD
雷	→↘↓↙←＋C（相手側Cで投げ抜け可）
冥	・相手のダウン中に↘＋C（相手側Aで投げ抜け可） ・雷中にD・C・B・A（相手側Cで投げ抜け可）
業	冥中にABCD・CD・AB
獄	・相手のダウン中に↙＋C（相手側Bで投げ抜け可） ・雷中にAB・CD・BC（相手側Dで投げ抜け可）
砕	←＋C（相手側Dで投げ抜け可）
雹	相手がしゃがんでいる時に↓↘→＋C
胤	→→＋C(ヒットすると発動)
霞	↗＋C(ヒットすると発動)

●秘奥義

技	コマンド
真　もず落とし	怒りMAX時→↓↘＋AB

▲コマンド表内の★は怒り必殺技対応技、○は防御キャンセル対応技です。防御キャンセル対応技および、本文中のコンビネーションは編集部調べによるものです。

侍魂 TM



爆発中の相手への追撃が狙いやすくなったぞ。

忍法 影舞は姿を消せる技。消えている間はスタミナが減り続けるうえに、自分からは解除できないので使いにくい技だったが、消えている時にもう一度影舞を入力すると解除できるようになった。

羅刹の烈風手裏剣は、怒り状態だと大量の手裏剣を投げるように変化する。多段ヒットするうえにダメージが大きく、追撃も可能なので非常に頼れる技。

もず落としは、防御キャンセル必殺技に対応するようになった。近距離で攻撃を防御した時には逃さず狙うべし。

一文字の技はすべて投げ技になっており、続けてコマンドを入力すれば、連続で投げを決めることができる仕組みになっている。ただしコマンドが複雑なので、覚えるまでに少々時間がかかりそうだが。

獄と冥は雷中に出せる他、単体でダウン中の相手を投げる技としても使用できる。ダウン投げが狙える状況は限定されているようなので、今後確定で決まる状況を紹介していく予定。

胤は、跳び後ろまわし蹴りから腕を極める。攻撃判定が上段の投げ技なので、しゃがまれると空振りしてしまう。

霞は、浴びせ蹴りから首を極める。攻撃判定は中段の投げ技になっているので、相手が立っていてもしゃがんでいてもヒットする、ガード不能技となっている。発生は早くないが回避されにくいので、中間距離で頼りになりそう。

上、中、下段の当て身技は防御キャンセル必殺技に対応するようになった他、上、中段当て身成功後はもず落とし、罰、雷へ、下段当て身成功後は輦へと移行できるようになった。当て身を担う重要性が高まったといえる。

怒り時の羅刹の烈風手裏剣は超強力。ほんとに投げまくりって感じ



罰。まずは腕から極めます。幻十郎の表情に注目



朧。次は腰を極めます。素早くコマンドを入力するべし



戒。喉元を斬りさいて締め。腹みたいだけど喉元なのね

連続技

●立ちB→キャンセル各種必殺技

半蔵の立ちBは、斬り攻撃ではなく蹴り技となっている。ここから、修羅なら烈風手裏剣、爆炎陣、乱れ烈風手裏剣、羅刹なら烈風手裏剣が連続技となる。

突き放しから決められるので、狙うといいぞ。

●→+AB→立ちA→キャンセル爆炎陣

浮かせてからの連続技。爆炎陣は空中の相手にヒットさせてもしっかり発動して爆弾をしかけるので、問題なく空中連続技に組みこめるのだ。余裕があれば立ちAから立ちBにつないでキャンセルしよう。

羅刹の場合は、爆炎陣を胤に変えれば連続技になる。しかも胤からはダウン投げを狙えるチャンスなので、読み合いに勝てればかなりの大ダメージが期待できる。



浮かせてからは立ちAを挟むのが基本です



空中でヒットしても発動する爆炎陣は、空中連続技に使おう

対人戦講座

修羅は烈風手裏剣と爆炎龍での牽制を主体に攻める。爆炎龍をガードさせたあとは中段と投げで2択を迫ったり、立ちBキャンセル爆炎龍などで再度かためてみるのもいい。空中連続技から爆炎陣を決められたら、爆弾が爆発するタイミングを見計らってABなどの大技を狙おう。怒り状態になったら、乱れ烈風手裏剣を連続技に組みこむべし。

羅刹はガード不能技である霞を常に狙いつつ攻める。立ちBをキャンセルして出せば、そう簡単には避けられないので頼れるぞ。また、連続投げも忘れてはならない存在。羅刹半蔵のみ↘↘と入力すると低い姿勢でダッシュできるので、これで相手の牽制技を回避しつつ接近してコマンド投げ、なんて芸当も可能なのだ。

怒り状態になったら烈風手裏剣に頼るべし。威力が非常に高いうえにダッシュで追いかけてから追撃まで決められるので、跳びこみにだけ注意しながら乱発して構わない。頼りまくるのじゃ。



中段のABは威力が高い。バクチではあるが使うべし



霞はガード不能技。中間距離ではキャンセルして出すべし



持ち上げ～放り捨てと頭蓋落砕 回転踊身乱舞連撃が頼れますぞ!!

柳生磐馬

解析／ジェイケイ

技コマンド表

修羅	
●必殺技	
鉄砕丸★	武器に玉が入っている時↓↘→+A
玉込め	武器に玉が入っていない時↓↘→+A
裏柳生流　歯止刀	←+BC
持ち上げ～放り捨て	→↓↘+C
持ち続け	持ち上げ時にC押しっぱなし
放り上げ○	↘↘+C
大外刈り	→+C
巴投げ	↙+C
山嵐	←↙↓↘→+C
裏柳生流　投殺　四肢破壊固め	放り上げ中←↙↓↘→+C
裏柳生流　投殺　粉砕大落下	放り上げ中→↘↓↙←+C
裏柳生流　腕打遠心投	→→+C
裏柳生流　頭蓋落砕	相手がしゃがんでいる時に↘+C
●秘奥義	
鉄砕連轟丸	怒りMAX時↓↘→+AB
羅刹	
●必殺技	
鉄砕丸★	武器に玉が入っている時↓↘→+A
玉込め	武器に玉が入っていない時↓↘→+A
裏柳生流　歯止刀	←+BC
持ち上げ～放り捨て	→↓↘+C
持ち続け	持ち上げ時にC押しっぱなし
裏柳生流　震嶽	→→+B
裏柳生流　卍圧破	←↙↓↘→+B
裏柳生流　逆瀧○	↘↘+B
裏柳生流　天通	逆瀧中→↓↘+Bでダッシュ、↓+Bで停止・構え、HIT後さらに追い打ちA
裏柳生流　回転踊身乱舞連撃○	(構え) ↓↙←+B (移動) 構え中B押しっぱなし＋→前移動or←後ろ移動or↑奥移動or↓手前移動orD止め (発動) 構え中B放しで発動、発動ヒット後Aで上段、Bで中段（A、Bは連打可能）
●秘奥義	
風林火山	怒りMAX時↓↙←+AB

※コマンド表内の★は怒り必殺技対応技、○は防御キャンセル対応技です。防御キャンセル対応技および、本文中のコンビネーションは編集部調べによるものです。

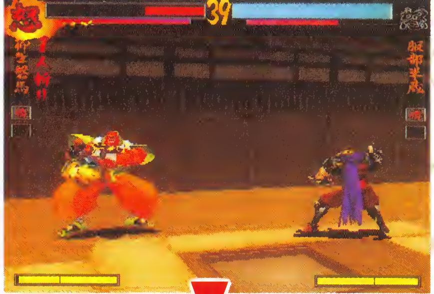
新技解析

鉄砕連轟丸は、通常よりビッグな弾を5連射する技。撃つ前に連続で弾をこめるモーションがあるうえ、ステップ移動に対する方向修正が甘いため、対人戦ではまずヒットしない。撃ったあとのスキも大きいので、残念だが使わない方が無難だといえる。

風林火山は、フック連発後逆瀧で打ち上げ、落下地点に移動して頭でキャッチする技。出が遅いのでヒットさせにくく、ガードされると反撃確定。回転踊身乱舞連撃を途中で止めたあとに決めることができるものの、その場合は最後までヒットしない。これも高性能とはいえない技だ。

裏柳生流　天通は、逆瀧をヒットさせたあとの追加技。→↓↘+Bでダッシュしたあと、相手の落下地点（影が目印）でBを押せばバッチリ決まるぞ。ラストの追い打ちは、破岩丸に弾が入っている状態でないと出せないので注意。

頭蓋落砕は、しゃがみ状態の相手にだけ有効なコマンド投げ。間合いが広めで、通常技をキャンセルして出すことができるぞ。



攻撃前にせっせと弾をこめる。この時間が長すぎるのがネック



手はじめにちょっとビッグな弾を4連射、さらに…



メチャクチャビッグな弾を撃ってフィニッシュするのだ



まず、回転踊身乱舞連撃と同じようにフックを連発して…



さらに逆瀧で打ち上げる。このあと自動的に落下地点へ移動、



腕を組んだまま頭でキャッチし、おじぎして落っことすぞ



→↓↘+Bで走ったら、相手の影がある場所でBを押すべし



成功すれば鉄砕丸でキャッチできる。弾装填後なら…



さらに相手を吹き飛ばす。ここまで決めれば相当なダメージだ

技変更点＆補足

通常技＆S・C・S

しゃがみABは、中段ではなくなったものの、相手を浮かせる特性は残っている。←+Aは、単体では相手を浮かせられなくなったが、カウンターヒット時は→+AB（コンビネーション）が連続ヒットして相手を浮かせられる。←+A・B・A・Bというコンビネーションもあるぞ。↘+ABは上段ガード不能技になった。

新たに発見された通常技では、↓↓↓+ABの横っ飛びタックルが特徴的。出は遅い


震獄と対をなす卍圧破。どちらも最大ため時はゲージ1本を奪うぞ

がガード不能技なのだ。

コンビネーション系は、↓+A・A・Aのローキック3連発（すべて下段）が使いやすそうだ。3発すべてキャンセルできるだけでなく、3発目をBにすると浮かせ技の膝蹴り（中段）を、2発目以降をB・ABにすると中段パンチ（キャンセル可能）から浮かせ技のアッパーを出すことができるのだ。

その他、←→+B、↙+B、AB・AB、←+B・→+B・AB、←→+AB、ジャンプ中ABなどもあるぞ。S・C・Sは、変更はない。

必殺技

鉄砕丸は、上向きに撃つと中段、下向きに撃つと下段判定になる。下向きに撃てば、ダウン中の相手にヒットするぞ。とりあえず、山嵐のあとに決められるのを確認済みだ。

持ち上げ~放り捨ては、修羅、羅刹ともにしゃがみ状態の相手を投げられなくなったが、持ち上げた時と放り捨てた時にダメージを与えられるようになっている。また、通常技をキャンセルして出すことができるぞ。

裏柳生流　震獄は、判定が上段ガード不能に戻った。ボタン押しっぱなしでためると威力が上がり、ボタンを放すか一定時間経過すると攻撃する、という特性は変更ナシ。

裏柳生流　卍圧破と裏柳生流　逆瀧は、先月号の紹介から技名が入れ替わっているので注意。震獄と同じモーションから繰り出すのが卍圧破で、相手をはるか上空に打ち上げるのが逆瀧だ。

卍圧破は、中段判定なので震獄と使い分ければ2択になる。ボタンを押しっぱなしにするとためられる点は、震獄と同じだ。

ただし、スキが大きいのでガードされると反撃確定。震獄も、しゃがんで回避されると反撃を受けてしまうぞ。


構え中は特定の攻撃以外は受けつけない。Dでキャンセルもできる

裏柳生流　回転踊身乱舞連撃は、入力後Bを押しっぱなしで構えたままになる。この状態は、下段技と投げ技以外に対して無敵で、ガード硬直もゼロ（けずりダメージは受ける）。レバーでステップ移動のように移動できるぞ。

発動時の攻撃後、追加入力で2発ワンセットのフックを4セットまで出すことができ、さらに追加入力するとフィニッシュ技（A or Bだと上段ガード不能技、↘↘+Bだと中段技）を出すことが可能だ。

フックがヒットすると相手は崩れるように倒れるので、途中で止めて←+B、逆瀧、回転踊身乱舞連撃などを決めることが可能。フィニッシュ技も連続ヒットするぞ。

連続技

●←+B↓各種投げ技

←+Bヒット後は、磐馬の方が先に硬直が解けるので、投げ技や立ちAが連続技になる。←+Bは、回転踊身乱舞連撃や突き放しから決めることができるぞ。

投げ技は、投げ抜けできないコマンド投げを使えば確定する。羅刹は持ち上げ~放り捨てしかないので、立ちA・Aキャンセルから決めよう。通常投げも決められるが、投げ抜けされる危険性がある。

●しゃがみAB↓立ちA↓立ちA・A↓→+B

相手を浮かせたあとの連続技。しゃがみAB以外の浮かせ技からでも決められる。

立ちA後の立ちA・Aは、少し前に歩いてから出そう。これを決めると相手は浮き直すので、すぐに→+Bを出せば拾うことができるぞ。


立ちA後、立ちA・Aで浮かせ直す。ダメージも大きいぞ


最後は出が早くリーチの長い→+Bで。画面端ならさらに拾える

対人戦講座

修羅は、接近戦でとりあえず立ちA・Aのコンビネーションを出し、相手が立っているようならキャンセル持ち上げ~放り捨て、しゃがんでいるようならキャンセル頭蓋落砕を決める連係が強い。ガード、ヒットに関係なく投げられるので、相手の状態を確認できれば、高確率で投げられるぞ（ヒット時は確定）。

この攻めは、立ちA・Aからだけでなく、キャンセルできる通常技からなら大抵可能。

羅刹は回転踊身乱舞連撃が強力。構え持続中の特殊状態をうまく利用して、発動時の攻撃を当てにいこう。

相手に当てることができればこっちのもの。ガードされても、追加技（B）を途中でやめたあと、投げ技を確実に決めることができるのだ。もちろん、ヒット時は途中止めからキツイ連続技を決めよう。

通常技↓キャンセル投げ技は羅刹でも可能だが、下段投げがないので、相手がしゃがむようなら投げ以外で崩そう。


接近戦ではとにかく立ちA・A。キャンセル投げを狙え!


羅刹は回転~が頼れる。ただし、出の早い防御キャンセル技には注意

修羅は露祓で派生を狙い 羅刹は天法輪や刹那で攻めて…



色（しき）

解析／修羅騎士　鷹



天咆輪・陰。天咆輪・陽からの追加技

新技解析

雫狩。露祓からの派生技で、相手の足元から上昇しつつ斬り上げる技。露祓がヒットしていれば、確実にこの技で追い打ちすることができる。ちなみに中段。

天咆輪・陰（双鷲）。天咆輪・陽（沙喇）からコマンドを追加入力することによって、出すことのできる追い打ち技。天咆輪・陽（沙喇）がヒットしていたら、確実に決めていこう。

奈落落とし。黄泉落としがヒットしている最中にコマンドを入力すると、出すことができる。相手の胸部をブッ刺すぞ。

影践。奈落落としからの追加技。ダウンしている相手の頭部を狙って蹴りを繰り出す。

無常。半ば消えつつ、高速移動して相手を斬りつける中段の突進技。

ヒット、ガードを問わず、近い位置で出した場合は相手を突き抜けていく。遠距離から出してヒットさせた場合は、追い打ちすることもできるのだ。

涅槃は羅刹の秘奥義。低い姿勢で相手に突進していき、ヒットすると相手の肩に乗っかるのだ（肩車状態）。そして、両方の刀で首を斬ったあと、倒れてきた相手を膝枕しつつ胸を刺し、最後に相手を爆発させる。



奈落落とし。黄泉落としから出せる追加技。そして…



さらに影践という追加技を出すことができるのだ



無常。半ば消えつつ突進していき…

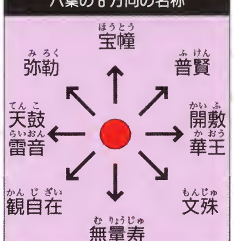


相手を斬る。ヒットさせた位置によっては追い打ち可能

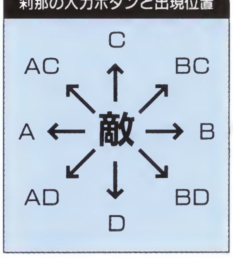
技コマンド表

修羅	
●必殺技	
露祓（つゆはらい）	↓↘→＋A（Cで緊急停止可能、Aで緊急停止斬り）
雫狩（しずくがり）	・露祓中にB ・緊急停止斬り中にB
天咆輪・陽（てんほうりん・よう）★○	→↓↘＋B
天咆輪・陰（てんほうりん・いん）	天咆輪・陽中に←＋B
首刀（くびがたな）○	←＋C
黄泉落とし（よみおとし）○	→↓↘＋C
奈落落とし（ならくおとし）	黄泉落とし中に←→＋B
影践（かげふみ）	奈落落とし中にAB
空華・阿（くうげ・あ）	↗＋A
空華・吽（くうげ・うん）	↖＋A
蓮華舞（れんげまい）	↓↘→＋C
結跏趺座（けっかふざ）（肩に乗っている状態）	
昇華（しょうか）	結跏趺座中にA
散華（さんげ）	結跏趺座中にB
八葉（はちよう）	結跏趺座中にレバー（8方向対応）
●秘奥義	
天魔波旬（てんまはじゅん）	怒りMAX時→↓↘＋AB
羅刹	
●必殺技	
沙喇（きら）★○	→↓↘＋B
双鷲（そうじゅ）	沙喇中に←＋B
刹那（せつな）○	↓↙←＋AorBorCorDorACorBCorADorBD
無憂華（むゆうか）○	←↓↙＋C
無明（むみょう）	→↓↘＋C
波羅夷（はらい）○	→↓↘＋C（体力が少ない時に無明が変化）
転法輪（てんぼうりん）	↓↘→＋A
色咒（しきしゅ）	↓↘→＋C
空華・阿（くうげ・あ）	↗＋A
空華・吽（くうげ・うん）	↖＋A
無常（むじょう）	←↓↙＋A
●秘奥義	
涅槃（ねはん）	怒りMAX時→↓↘＋AB

八葉の8方向の名称

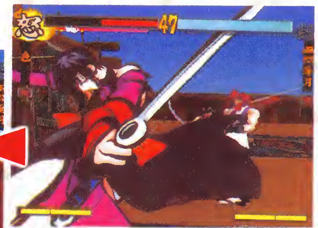


刹那の入力ボタンと出現位置



※コマンド表内の★は怒り必殺技対応技、○は防御キャンセル対応技です。防御キャンセル対応技および、本文中のコンビネーションは編集部調べによるものです。

TM



秘奥義の涅槃。ヒットするとこの演出。そして…

おんぶ状態になって、相手の首をかっ斬り…





膝枕をしてあげる。その後胴体を刺し抜いて…



爆発させちゃう技なのだ

技変更点&補足

通常技&S・C・S

↘↘+B。ヒットすると相手がよろめく、中段の突進技。立ち状態の相手にヒットさせた場合は、投げ技も決めることができるのだ。

BCで出すことのできた浮かせ技だが、ABに変更された。中段ではないが、ヒットすると空中連続技を決めることができる。

↘+ABで出すことのできた下段技はコマンドが変更されてしまった。

ここからは新たに追加された技の紹介に移るとしよう。

立ちBはヒットすると、キャンセルすることができる。

→+Bは、相手にガードされてもキャンセルがきくのだ。キャンセル必殺技や連続技を狙うなら、この技を使っていくのが基本になる。

↙+ABは、相手に背中を向けつつ斬り攻撃を繰り出す。そのあとに派生があり、↓+Bで下段の斬り攻撃を出せる。

↘+AB。軸をずらしつつ、軽くジャンプして斬りつける中段攻撃。

BC。両方の刀で斬りつけるガード不能技。出が遅いのでつぶされたり、回避されてしまうこともあるが、ガードできないってことで紹介してみました。ヒット後はBで追加技を出すことができるのだ。

↖+B。上昇しつつ両方の刀で斬り上げる技。そこそこ出の早い中段技なので、接近戦でいきなり出してみたり、空中連続技に組みこんでみたりするといい。

→→+A。突進しつつ中段攻撃を繰り出す技。この技がガードされてもBで↖+Bと同じグラフィックの技が出る。

A・A・B。最後のBは斬り攻撃にも関わらず、ガードされてもキャンセルをすることができるのだ。

必殺技

露祓。突進しつつ足元を狙う技なのだが、なぜか下段ではない。しかし、移動中にAボタンで出せる緊急停止斬りは下段なのだ。

散華。ヒット後に露祓などで追い打ち可能と述べたけど、追い打ちの「お」もなくなってしまったのでご勘弁を…。

波羅夷。前号では怒りMAX時に出すことのできた技なのだが、体力が超少ない時に無明を出すとこの技に変化するようになった。技の効果自体に変化は見られなかった。また、1ラウンドに1発しか出せない。

S・C・Sは変更点はナシ。6斬目と10斬目が2択ポイントなのも以前と変わっていない。



露祓がヒットすれば、確実に雫狩も決まる。連係としても高性能だ



波羅夷。出せる条件が変更された

連続技

●立ちB↓キャンセル各種必殺技

キャンセルのきく立ちBからの連続技。つなぐことのできる必殺技は、修羅が天咆輪・陽、天魔波旬。羅刹が沙喇、無明（波羅夷）、色咒、涅槃など。相手がスキを見せた時は、確実に決めていきたいところ。

●AB or ↓+AB↓立ちA↓天咆輪・陽（沙喇）or ↖+B

簡単な空中連続技。

天咆輪・陽（沙喇）を当てる時は、多少引きつけてから出すと天咆輪・陰（双鷲）もヒットさせることができるのだ。

また、浮かせたあとは、立ちAを出さずにいきなり天魔波旬か涅槃を出せばヒットさせることができるのだ。



相手を浮かせたあとは、立ちAなどを決めて…



↖+Bや天咆輪・陽（沙喇）などで追い打ちしよう

対人戦講座

接近戦では、出の早い立ちAやしゃがみA、キャンセルのきく→+Bをメインに使うといいだろう。この技で相手が沈黙したら、各種投げと↘+Aなどを使っての2択が1つの戦法だ。中〜遠距離では、突進する技（→→+Aや↘↘+Bなど）やリーチの長い技に頼るといいだろう。

修羅は、遠距離からの奇襲やキャンセルで露祓を出していく戦法を取ることができる。うまく下段である緊急停止斬りを出していくべし。ガードされてもボタン連打で一瞬にして中段の雫狩が出てくれる。最初のうちは見切られにくい連係なので、使わない手はない。しかし、Dボタン連打で避け続ける相手も現れると思うので、ソレへの対処が今後の課題になってくるだろう。

羅刹なら飛び道具の天法輪を置いてからの攻めこみや、刹那を使ってトリッキーに動くことが可能だ。とにかく、相手を翻弄させることができるのが羅刹の特徴といえるだろう。



キャンセルのきく→+Bなどから露祓を出していくのも手だ



天法輪や刹那を使ってみるとおもしろい闘いができそうだ



修羅は桜華斬をうまく使い羅刹はコンビネーションで殺れ！

牙神幻十郎（きばがみげんじゅうろう）

解析／DSP-たろりん

技変更点&補足

通常技&S・C・S

幻十郎には、新たに追加された必殺技はない。そこで、製品版で発見された修羅・羅刹共通の固有通常技を中心に解説していくぞ。

→→+B・Bは、突進してヒジ打ちを決めたあと、相手と軸をずらしながら横斬りを出すコンビネーション。軸をずらすため、相手の技につぶされにくい。2段目まで出してもいいし、1段目で止めて他の技に連携させてもいい。

←+A・B・Bは、柄を降り下ろす攻撃から、裏拳、斬りと繰り出すコンビネーション。1段目と2段目は普通は連続ヒットしないが、1段目がカウンターヒットすればつながる。2段目と3段目は連続ヒットするので、1段目がカウンターなら3段目までつながることになる。

→+AB・A・Bは、中段の裏拳×2発から、相手を浮かせる斬り上げ攻撃。これも1段目がカウンターヒットすれば、3発目までつながるぞ。

3発目で相手を浮かせたあとは、空中連続技のチャンス。一気にダメージを与えることができるので、多用していきたいコンビネーションだ。

→+Bは、前号の段階では刀を降り下ろす技だったが、リーチの長い蹴りを繰り出す技に変更された。続けてBを押すと裏拳を、↓+Bを入力すると下段斬りを繰り出すコンビネーションになる。このコンビネーションは連続ヒットはしないが、割りこまれにくく、動こうとした相手にヒットすることが多い。

必殺技

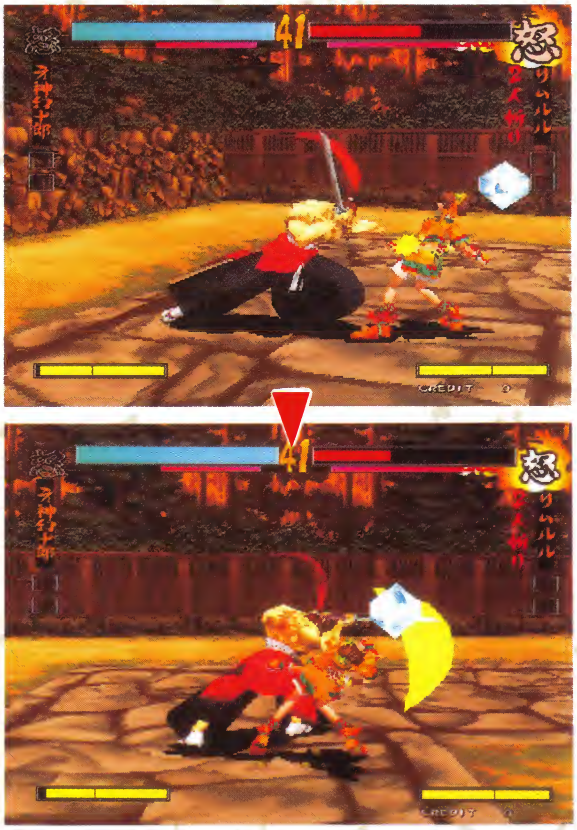
三連殺　牙は、前号で紹介した通り、中段判定の突進技。防御方向は正面で、強弱もつけられないため、相手の防御を崩すという用途には向いていない。

追加技の三連殺　角も中段。入力はかなり早め。三連殺　牙が相手に当たる前に入力しておこう。

最後の三連殺　燐は中段ですらなくなっているので、ここまで出す意味はあまりない。一応、ヒットすればダウンを奪うことができるぞ。

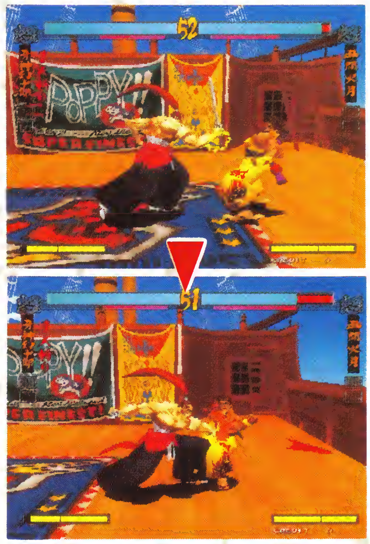
雫刃は、しゃがんだ相手を投げることはできなくなってしまった。しかし、決まるとカメラアングルが変わり、かっこいい角度から技の演出を見ることができるぞ。

五光斬も演出がかっこよくなった。ヒットすると、空中に放り上げた相手を5回斬りつけるのだが、1回斬る度にアングルが変わり、色々な方



間合いをつめながら、力のこもったヒジ打ちを食らわせ…

続けざまに、相手の斜め前方に移動しながら斬りを出す



←+A・B・B。1段目の柄パンチがとにかく強いのだ

柄パンチがカウンターなら、この裏拳も連続ヒットする



→+AB・A・B。最後のBで相手を浮かせることができる



→+Bは長〜い蹴りを繰り出す。ここからコンビネーションあり

技コマンド表

修羅	
●必殺技	
光翼刃★○	→↓↘+B
桜華斬	↓↙←+A
三連殺　牙	↓↘→+B
三連殺　角	三連殺　牙中に↓↘→+B
三連殺　燐	三連殺　角中に↓↘→+B
雫刃○	→↓↘+C
●秘奥義	
五光斬	怒りMAX時←→↘↓+AB
羅刹	
●必殺技	
百鬼殺★	↓↙←→+B
紫暮	←↓↙+A
引きずり回し○	↓↘→+C
弾き返し　上段○	←+BC
弾き返し　中段○	↙+BC
牙神突	←→+AB
●秘奥義	
五光斬	怒りMAX時←→↘↓+AB

※コマンド表内の★は怒り必殺技対応技、○は防御キャンセル対応技です。防御キャンセル対応技および、本文中のコンビネーションは編集部調べによるものです。

侍魂 SAMURAI SPIRITS™



三連殺 牙。相手を斬りつつ脇を通り抜ける中段攻撃



三連殺 角。これも中段。先行入力しないと出せないのだ

向から幻十郎の勇姿を眺めることができるのだ。

連続技に組みこむことができるので、チャンスとあらばミシミシ使おう。

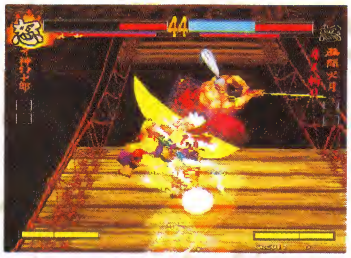
紫暮は、刀を大きく振りかぶったあと一気に降り下ろし、剣先に発生した衝撃破で相手を攻撃する技。

中段判定になったので、しゃがみ防御しがちな相手に対し、遠くから使ってみてもいいだろう。近距離では出がかりをつぶされやすいので、使わない方がいい。

牙神突は、ビリヤードのように刀に左手を添えて相手に狙いを定め、一気に踏みこんで相手を突き刺す防御不能技。



雫刃。決めたときの演出がカッコよくなったのだ



五光斬。1回斬るごとに、視点がパッと切り替わるのだ



紫暮。出は遅いが中段攻撃なので、遠距離でたまに使おう

構え中に相手がステップ移動で軸をずらしても、その方向に向きを修正するので当たりやすい。

しかし、構えモーションの時間がかなり長いので、出がかりをつぶされてしまうこともしばしば。相手の起き上がりを狙うのが無難な使い道となりそうだ。



牙神突。大きく踏みこむので、遠くから出しても当たりやすい

連続技

●↘↘+B→立ちB→キャンセル光翼刃

↘↘+Bで相手を浮かせたあとに決める空中連続技。もちろん、↙+Aや➡+AB・A・Bで浮かせたあとも、空中でしっかり追い打ちを決めてやろう。

難易度は上がるが、相手を浮かせたあとは立ちA→立ちA・A→光翼刃という連続技もある。



↘↘+Bで浮かせたあと、落ちてきた相手に立ちBを当てて…



キャンセル光翼刃で追い打ちする。いい減りしてるぞ

また、羅刹は空中連続技に適した必殺技がないので、今のところ立ちA→立ちA・Aという連続技しかない。

●立ちB→キャンセル五光斬

五光斬の威力が高いので、一発逆転が狙える連続技だ。自分が怒りMAX状態で、相手が大きいスキを見せた時などは、確実にこの連続技を叩きこんでいきたい。

五光斬の他に、修羅ならキャンセル光翼刃、羅刹ならキャンセル百鬼殺を決めることができるぞ。立ちBを決めたら狙っていこう。

対人戦講座

修羅は中〜遠距離では桜華斬で牽制しよう。出るのはそれほど早くないが、剣先から弾を発生させるので、相手の体に弾がめりこむような距離で出すといやがらせ度が高い。

桜華斬のあとは、距離をつめながら攻撃できる➡➡+B・Bや↙+Aを出して攻めこむといい。特におすすめなのが➡➡+B・Bで、1段目が防御されても2段目が当たることが多い。相手がこれをガードするようになってきたら、1段目で止めて⬅+Aや雫刃に連携していこう。



桜華斬はこんな感じで、相手の体にめりこませるように使え

羅刹は必殺技の性質上、通常技をメインにして闘うことになる。

近距離では、⬅+Aが強い。しゃがんでいる相手にも当たるし、出が早くてスキが小さい。この技を連発するだけで相手を押さえこんでいけるぞ。

しかし、一生この技を出していてもつまらないので、➡+AB・A・Bでの浮かせを狙ったり、相手の割りこみ技を弾き返してゲットするといった戦法も混ぜよう。

中間距離では、➡+B・Bや⬅+B・Bも強い。使おう。



➡+AB。これがカウンターヒットすれば浮かせが確定する





©YUMEKOBO 1998

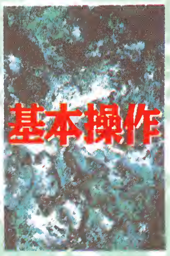
BLAZING STAR™

ブレイジングスター

久々の硬派シューティング シューター魂を呼び起こせ!!

名作シューティングゲーム『パルスター』の続編がタイトル名を変更して登場！
美麗なグラフィックに加え、2人同時プレイ、点稼ぎがアツいシステムなどを搭載し、魅力もたっぷり!!
今号は攻撃システムと各機体の特性、そして前半ステージを大公開！

夢工房
業務用MVS 1月上旬予定／価格未定
家庭用ROM 発売日未定／価格未定
家庭用CD 発売日未定／価格未定
SS 発売日未定／価格未定
PS 発売日未定／価格未定
346M
シューティング



基本操作

使用するのはレバーとA・Bボタンのみ。レバーで自機を8方向に動かし、Aボタンでショットを撃つことができる。
Aボタンを連射するとラピッドショットが、ためるとチャージショットが撃て、チャージショット発射中にBボタンを押すと新たな攻撃、チャージショットブレイクとなるのだ。

ラピッドショット

Aボタンを連射することでノーマルショットより威力が高く、攻撃範囲の広いラピッドショットが撃てる。パワーアップアイテムにより効果が3段階レベルアップする。出すためには少し速めの連射が必要だが、1回出してしまえば連射速度を緩めても連射をやめない限りラピッドショットを維持することができる。

チャージショット

Aボタンを押し続けることによってショットゲージ（ゲーム画面下部に表示）にエネルギーがたまっていく。エネルギーがたまっている状態でAボタンを離すと、攻撃力の高いチャージショットが撃てる。
ショットゲージの上限はパワーアップアイテムを取ることによって4段階にレベルアップする。チャージショットは、発射した段階でエネルギーがこの4段階のどこまで達していたかによって、威力、持続時間が変わる。チャージショットで敵を連続して破壊すると、倒した敵の数がショットゲージの上にHIT数として表示される。



チャージの速度と弾を撃った後のチャージ不能時間は機体によって違う

チャージショットブレイク

チャージショットを発射中にBボタンを押すと、チャージショットがブレイクして新たな攻撃パターンが発生する。ブレイクするとバリアが装備される機体などもあるのだ。このショットで敵を倒すと一律の倍率で得点が入る。一度チャージショットをブレイクさせると、しばらくショットゲージにエネルギーがたまらなくなるので注意が必要だぞ。



ブレイク！　弾がさらに細かく別れて広範囲の敵を攻撃!!

チャージショット発射！　この状態でBボタンを押すと…

倍率アップシステム

チャージショットは攻撃力が高いだけではなく、1回のチャージショットで倒した敵の数に応じて、得点の倍率をアップさせることができる。この倍率変化や最大倍率は機体ごとに異なるぞ。最大倍率はチャージショットのレベルによっても変わってくるのだ。得点をより稼ぐためには、このシステムをうまく活用できるかが鍵となる。



いかに1発の弾で多くの敵を倒すか、腕の見せどころだ



前半ステージ紹介

STAGE1

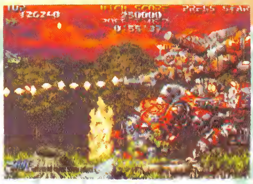
鬱蒼と木々が生い茂る森と砂漠のステージ。システムに慣れるための練習面。地面の敵ハッチから出てくる無数のザコに圧倒される。



まずは小手調べ。敵の攻撃も、まだまだ甘い

STAGE1 BOSS

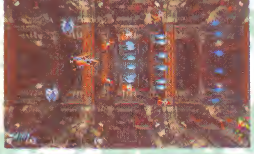
上半身と下半身に別れていて、下半身を倒すとクリア。上半身のキャノン砲に注意しよう。これさえよけられれば簡単に倒せる。



速攻で倒すなら、下半身だけを集中的に狙え！

STAGE2

コロニー通路。稼ぎやすい面。中盤、イベントでレーザー（当たり判定ナシ）によるシャッター破壊がおこなわれる。知らないと結構ビビる。



前作の生物的な印象とは変わり機械的な印象の強い面が多い

STAGE2 BOSS

弾よけの腕が試されるボス。多彩な攻撃法を持っている。第2形態になった際、近づいてきて弾をばらまく攻撃がキツイ。反応速度が命。



目まぐるしく形態や攻撃法が変わるので、倒すのにひと苦労

STAGE3

軌道エレベーター間近。機械的な敵が多く出現する。地面にたくさん敵ハッチがあって、これをしっかり壊していかないとあとが大変。



ステージは全部で7面。このあとも驚きの展開が続くぞ

ウインディナ

パイロット/リーファ



ザコはおまかせ！爆風の使い方次第で最強機

広範囲攻撃の得意な、初心者向けの機体だが、その分移動速度は遅い。

攻撃範囲が広く、ザコ相手にはもってこい。スピードが遅いのが難点といえば難点だが、それほど気にならない。初心者向けといいつつ、実は上級者も使いたい機体。

ウェーブ（ノーマルショット）



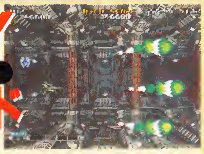
ウェーブ攻撃。3WAYなのでザコを撃ち落としやすい。

ダイダルウェーブ（ラピッドショット）



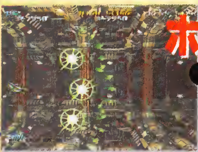
ウェーブの強化版。威力はやや低めだが、気にするほどでもない。

3WAYスプレッド（チャージショット）



弾が敵に当たると爆発。爆風は長時間攻撃力を持つので強い。連続では撃てない。

ホーミング（チャージショットブレイク）



3つの弾が炸裂し、小さい弾をばらまく。チャージが早いので連続使用可。ザコ戦用。

ヘルハウンド

パイロット/キャスター



デスフレイムで敵を一掃 バランスのとれた好機体

特にクセのない機体。クセがない分使いやすい。

標準的なスピードを持っており、ショット全般も使い勝手がいい。ただ単にクリアするのが目的なら、おススメの機体。ただし、点稼ぎにはあまり向いていない。まさに標準機といえる。

4WAYショット（ノーマルショット）



いわゆるワイドショット。ザコにもボスにも強い。

6WAYショット（ラピッドショット）



ワイドショット＋ホーミング弾。ホーミングがかなり強い。

デスフレイム（チャージショット）



貫通弾連射。かなり使い勝手はいいのだが、横一直線の敵しか連爆せず、点は稼げない。

ヘルバースト（チャージショットブレイク）



弾を前方広範囲にばらまく。死角は少ないが、放ったあとのチャージ不能時間が長い。

ペプロス

パイロット/アサユキ

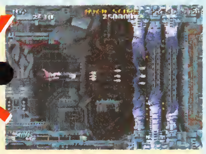


パワーアップなんて無用！パイロットに惚れたら使え

パワーアップアイテムを取っても一切パワーアップしないマニア向けの機体。

スピードが速いのはいいが、パワーアップしないのはあんまり…。キャラは人気出そうなんだけど。使い勝手のいいチャージショットブレイクを駆使して進め！

3WAYショット（ノーマルショット）



3方向に弾が飛ぶ。威力はちょっと泣けてくる程弱い。

6WAYファイア（ラピッドショット）



ややノーマルよりも強い3WAY。攻撃範囲が狭く、ザコ戦がツライ。

ホーリーフレア（チャージショット）



ヘルハウンドのものとほぼ同じ。使い勝手はいいのだが、点はあまり稼げない。

ディバインブレス（チャージショットブレイク）



ヘルハウンドのものとほぼ同じ。発射したあと、チャージ不能時間が短く連射が可能。

アリュステイルム

パイロット/JB



ソードで敵をぶった斬れ！点稼ぎ屋の愛機候補No.1!!

特殊なチャージショット、ソードを装備しているため、クセが強い。ただ、その分だけ点は稼ぎやすくなっている機体。

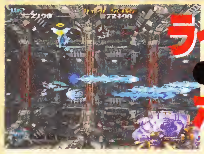
常に接近戦を強いられるが、慣れてくると魅力的なソード。これで敵をモリモリ倒していくのは壮快！

レーザー（ノーマルショット）



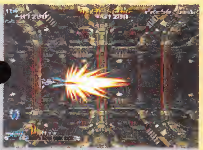
レーザー。上下に少し広がるが、他の機体に比べると攻撃範囲は狭い。

ライトニングボルト（ラピッドショット）



レーザー強化版。ノーマルよりさらに上下に広がる。

ソード（チャージショット）



射程は短いがすべての敵が連爆になる。障害物の先の敵を攻撃することも可能。

ソードフィールド（チャージショットブレイク）



バリア。敵弾を消せ、攻撃力も有。ただ無敵ではない。バリア装着時はチャージ不可。

※画面は開発中のものです。

稼ぎが熱いシューティング！
今回はルート別攻略第２弾だ！

前回に続いて今回もステージ攻略をするぞ！　実はルートによって、ひそかに難易度が違うのだ。今回攻略するジャングルルートは中級者向けのルートだぞ！

また、スコアラー必読の稼ぎのテクニックも合わせて紹介。参考にしてくれ！

ザウルス

業務用MVS	発売中／48,000円
家庭用ROM	発売日未定／価格未定
家庭用CD	発売日未定／価格未定
SS	
PS	
	346M シューティング

攻略／DSP-たろりん

ショックトルーパーズ

稼ぎのテクニック

普通に敵を倒して進んでいくのと、稼ぎを意識してプレイするのとでは、得点の差が大きく開いてしまう。そこで、ここでは得点稼ぎのテクニックを簡単に紹介しよう。

前号でも簡単に触れているが、近接攻撃で倒した敵兵は必ずアイテムを出す（一部の例外を除く）。これを利用すればモリモリ稼げるというわけだ。敵兵士のタイプ別に、近接攻撃を仕かける方法を解説していくので、参考にして欲しい。

また出現するアイテムは、武器、回復アイテムの他、得点アイテムである青ダイア、一定時間無敵になる黄ダイア、画面内の敵を全滅させる赤ダイアがある。ちなみに赤ダイアで全滅させた敵の得点は入らない。ソンするので、絶対に取らないように。



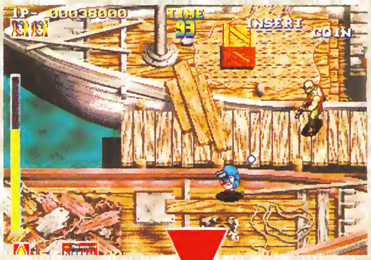
ママの近接攻撃は痛そうなパンチ。これで敵兵を倒すと…



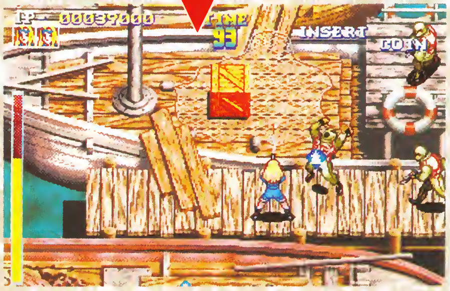
うほっ！　おやつ出現。いっぱい出していい思いしよう

立ち止まって一定周期で弾を撃つだけの敵

このタイプはカモ。弾を一回撃ったらしばらく何もしないので、その間に近づいて殴ってしまえ。さらに慎重にいくなら弾を撃ってくるまで待ち、その弾を転がりですり抜けつつ近づいていくといいぞ。



動かない敵は弾を撃ってくるのを待って転がり…



ザクっと斬り殺す。安全に近接攻撃を当てられるぞ

１回弾を撃ったあと歩いて近づいてくる敵。あるいはただ単に近づいてくる敵

近づいてきたところを殴ってやればいい。しかし、このタイプは集団で襲ってくることが多いので、１回殴ったあとのスキを狙われないように気をつけよう。

ウロウロしながら弾を撃ち、プレイヤーが近づくと逃げていく敵

このタイプはかなりキツい。弾を撃った直後に近づけば、硬直しているところを殴ることができるのだが、硬直時間以外に近づくと絶対に逃げられてしまう。かなり手間がかかるので、究極スコアを目指さない限り、ショットで倒してしまう方がいいかも。

オススメキャラ



クリアしやすいうえにこの貫禄。もう使うっきゃないネ

８人のキャラが用意されているうえ、３人でチームを組むか一人のキャラで進むかを選ぶことができるため、どちらのモードでどのキャラを使えばいいのか迷っている人もいるかと思う。見た目の好みなどで選ぶのもイイが、ラクにクリアするためのオススメキャラを紹介しちゃおう。

それはズバリ、ビッグママ。防御力が全キャラ中最高なので、そう簡単には死なない。動きは少しニブいが、転がりを駆使すれば気にならないぞ。

なお、特殊武器の使用回数が少ないチームバトルはやめた方がいい。ビッグママ一人の方が有利なので、ロンリーウルフでGOだ。

SHOCK TROOPERS™

隠しアイテム

これまでに紹介していないアイテムを、出現場所と効果を合わせて解説しよう。

まず、ロケット、ミサイル、ハイパーの武器3種。

ロケットは山岳ルートのステージ3に出現。見た目は1発のロケット弾だが、敵に当たると横に大きく爆風を発生させるぞ。もちろん、広がった爆風にも攻撃判定があるので、多くの敵を巻きこむことができる。威力も高い。

ミサイルは山岳ルートのステージ4で出現。前方に4発のミサイルを発射する。攻撃範囲が広いのが特徴。

ハイパーは、ミサイルと同じく山岳ルートのステージ4に出現するぞ。単発の武器で、しかも射程が短い。しかし、着弾点に巨大な爆風を発生させるため、実際の攻撃範囲はけっこう広い。しかも、全武器の中で最高の威力を持っているぞ。

いずれの武器も弾数が少ないのが難点だが、1発1発の効果が高いので、無駄撃ちさえしなければ役に立つこと間違いなし。

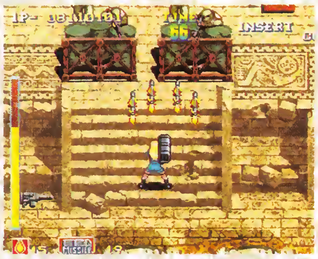
次に隠しおにぎり。特定の場所にアフロ兵という敵兵が一定の確立で出現する。このアフロ兵を倒さずに逃がすと、おにぎりをたくさん落としていくぞ。おにぎりをはじめとする回復アイテムは、回復と同時にスコアも加算されるのでとてもお得。アフロ兵の出現条件はランダムなのが悲しいところ。



これがロケットのアイテム。攻撃範囲がハンパでなく広い



ミサイルとハイパーは同時に出現。どちらかしか取れないネ



ミサイルは攻撃範囲が広く、敵に当てやすい。威力はイマイチ

おまけ情報

ステージ3と5、および迂回ルートには、人間のボスが登場する。

人間であるからには近接攻撃を仕かけることができるワケだ。そして、近接攻撃でボスにとどめをさすと…。なんと、体力が全快する救急箱が出現するぞ。しかも、その時点で画面内にザコ兵士がいた場合、すべてのザコ兵士はアイテムに変化する。

ボスの残り体力が少なくなると体が赤く光るので、すかさず殴り倒すべし。



救急箱で体力全回復、アンドザコ全滅でアイテム出現

ジャングルルート攻略

迂回ルート

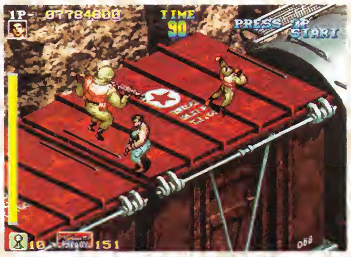
ジャングルルート専用のステージではなく、各ルートのステージ3終了後、他のルートに移動する時に通るステージ。列車の上での戦いだ。

ポイントA

登場するザコは、ほとんどがプレイヤーの方に突っこんでくるタイプ。待ち構えて近接攻撃で倒しながら進もう。

多くのザコは上から降下してくるので、着地直後を狙って殴ってもいい。ただし、着地の瞬間に殺さないと弾を撃たれてしまうので、無理は禁物だ。距離的にツライと感じたら、弾を撃つまで遠くで様子を見るのが吉。





多くは上から降りてくる。列車をよじ登ってくる兵士もいる

ボス攻略

ここのボスは人間。できれば近接攻撃で倒して、救急箱をゲットしたいところ。

基本的な攻撃は他のステージの人間ボスと同じで、手榴弾、マシンガン連射、マシンガン広範囲ばらまきといったところ。マシンガンばらまきは近距離の方がよけやすいので、ボスが銃を構えたら急いで近づこう。

このボスのオリジナル攻撃は、左右に移動しながらのビーム発射だ。この攻撃がきたら、ボスとすれ違うように転がるとうまくよけられる。



ビーム攻撃は歩いてよけられなくもないが、転がる方が確実

ステージ 1

ポイントA

戦車が2台現れる。ここであわてて画面をスクロールさせてしまうと、画面の4隅からロケットランチャー兵が出てきてしまうぞ。しかも、この4人の兵士を倒さないとスクロールが進まないので、逃げ場がなくなってしまう。

落ち着いて戦車2台を破壊してから先に進めば、ロケットランチャー兵を安全に倒せるハズだ。

ポイントB

画面奥の扉から兵士がたくさん飛び出してくる。左右どちらかの兵士を近接攻撃で倒してしまおう。そしてすぐに転がると、他の兵士が出す弾をよけることができる。

次に扉から戦車が出てくる。さっきの兵士たちを片づけていればスクロールがはじまるので、この戦車は無視することも可能だ。

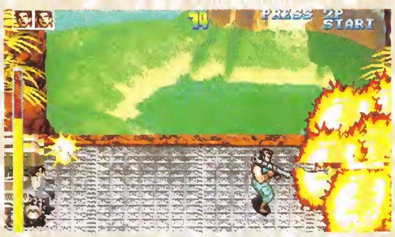


片側の敵を近接攻撃で倒し、反対側はあとでゆっくり処理する

ポイントC

橋の上では、左右から現れる戦車と上から出てくるヘリの混合攻撃がキツい。

まず、右から現れた戦車を速攻で破壊する。3WAYをここまで持ってきているなら、それを撃ちこむ。ない時は特殊武器×2で破壊しよう。これがうまくいけば、あとは左の戦車→ヘリと順にショットで破壊すればいい。



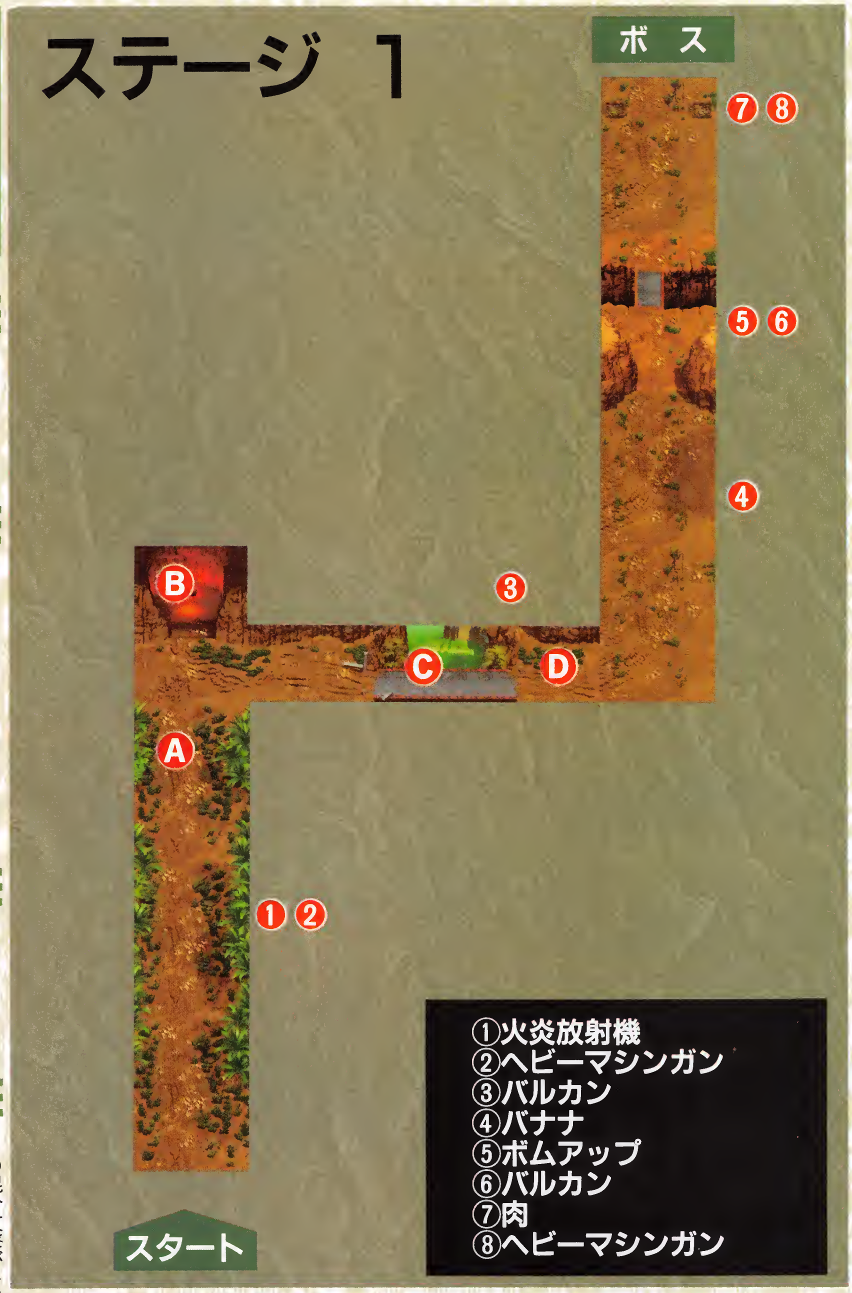
爆風で見えないけど、右に戦車がいる。速攻で破壊すべし

ポイントD

この辺りは、戦車と兵士が次々と現れる難しい地点。上の斜面から出てくる兵士は、近づいてきたところを殴る。右から現れる兵士はこちらが近づくと逃げていくので、ショットで倒してしまおう。

戦車はショットで。兵士も面倒ならショットで倒してしまえ





ボス攻略



実はこのラインが半分安地。手榴弾だけはちゃんとよけよう

ジャングルルートのステージ1のボスとまったく同じ。このステージでは3WAYがないので速攻で倒すことはできないが、それでも苦戦はしないだろう。注意すべき点だけ解説していこう。

ボスが下に降りてきたら、上からミサイルを降らせてくる合図。ショット方向を上に向けてミサイルを撃ち落とすことに専念しよう。

ボスが赤くなったら、特殊武器を使ってとどめだ。

SHOCK TROOPERS™

ステージ 2-1

ポイントA


後ろからくるバイクがクセモノ。出現場所を覚えてしまえ

ステージ2の前半はバイクに乗って戦う。Bボタンを押すとキャラが伏せ動作をする（完全無敵）ので、弾を撃たれても安心だ。

ここをうまく抜けられるようになるには、後ろから現れる敵の出現パターンを覚え、出現したらすぐに倒していくこと。敵の数は少ないので簡単に覚えられるだろう。

トンネルを抜けると中ボスが現れる。赤と青の分裂弾を撃ってくるぞ。基本的には左右に動いてよける。弾に追いつめられたら、伏せ行動をして切り返そう。

ステージ 2-2

ポイントB

後半は水中戦。スクロール方向が上に変わるところでは、画面下に兵士が3人現れる。上にいる兵士はあとまわしにして、できるだけこちらの3人を先に片づけよう。

ここはパターンを覚えておかないと、上にいこうとした時に下に突然兵士が現れて、対処が遅れがちになってしまい危険。


矢印は上だが敵は下から出てくる。必ず覚えておくように

ポイントC

前からロケットランチャー兵が現れるとともに、後ろからも兵士が出てくる。

ロケットランチャー兵は近づいてこないので放っておき、後ろから現れた兵士を近接攻撃でザクザク殴り倒していこう。後ろの兵士を放っておくと、ダッシュで突っこんでくるので危険だ。


ロケットランチャー兵はあとまわし。他の兵士をバシバシ倒そう

ポイントD

この辺りの兵士は、弾も撃たずにこちらに突っこんでくる。タイミングよく近接攻撃をお見舞いしよう。

ボス攻略

最初は通常弾とキャノン砲での攻撃をしてくる。キャノン砲は攻撃判定が大きいので、転がりで抜けるには、きちんとタイミングを合わせることが重要。通常弾はなるべく歩いてよけ、キャノン砲がよけきれない場合のみ転がりを使うといいぞ。

ある程度ダメージを与えると分裂弾も追加される。これがかなりキビシイ。赤い分裂弾は真横に移動して、青い分裂弾は転がりでよけるべし。


またまた秘密ラインを紹介。弾がきたら後ろに転がろう

ステージ 2-1

①バルカン
②バナナ
③ライフアップ小
④ヘビーマシンガン
⑤バルカン

スタート

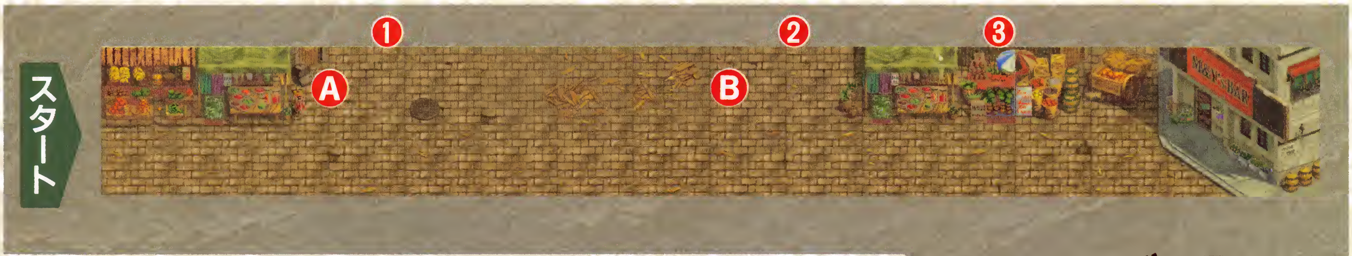


右方向へスクロール

ステージ 2-2



ボス



ステージ 3-1

①ヘビーマシンガン
②バナナ
③ヘビーマシンガン
④ロケット
⑤バナナ
⑥ヘビーマシンガン

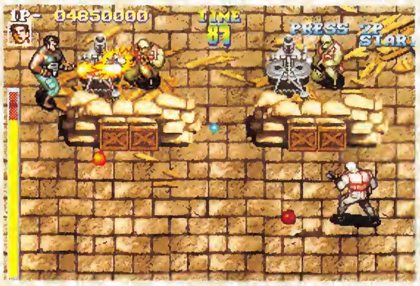
ステージ 3-1 ポイントA

スタート直後がいきなり難しい。右上のバリケードの後ろにいる兵士は弾を連射してくるので、ショットで倒してしまおう。

少し画面をスクロールさせると、敵兵を乗せたトラックが上から現れる。安全に進みたいなら、兵士が出てくる前にトラックを破壊してしまおう。また、トラックの左右にいる数人の兵士は、近接攻撃で倒してもアイテムを出さないので、ショットで倒してしまうといい。

ポイントB

上の建物がいきなり壊れて、隠れていた砲台が2つ出現。建物が壊れたらすぐに上にいき、砲台を攻撃しよう。この砲台は下にしか弾を撃てないので、真横から攻撃すれば安全に破壊できるぞ。



砲台が現れたらすぐに上に。ここから撃てばゼンゼン楽勝

ステージ 3-2 ポイントC

バーの中では、中ボスの2人組との戦いが繰り広げられる。片方ずつ集中攻撃して倒そう。弾よけはそれほどキツくないぞ。

近づいてくると爪を使った斬りつけ攻撃がくる。中ボスの動きが止まると爪攻撃がくるので、転がって回避しよう。

この2人は近接攻撃で倒すと救急箱を出すので、死にさえしなければダメージを食らっても大丈夫だ。



弾のパターンは決まっているぞ。ここでよければ簡単だ

ステージ 3-3 ポイントD

戦車が次々と現れる場所。前からだけでなく、左右の建物の中からも出てくるので、充分注意しよう。あまりあわてず、ゆっくり進むようにするのが重要。



建物の中からも戦車が現れるぞ。ロケットを駆使して破壊せよ

ステージ 3-3

ボス



ステージ 3-2



ボス攻略

最初の巨大戦車はステージ1のボスとほぼ同じ。特に問題はないだろう。

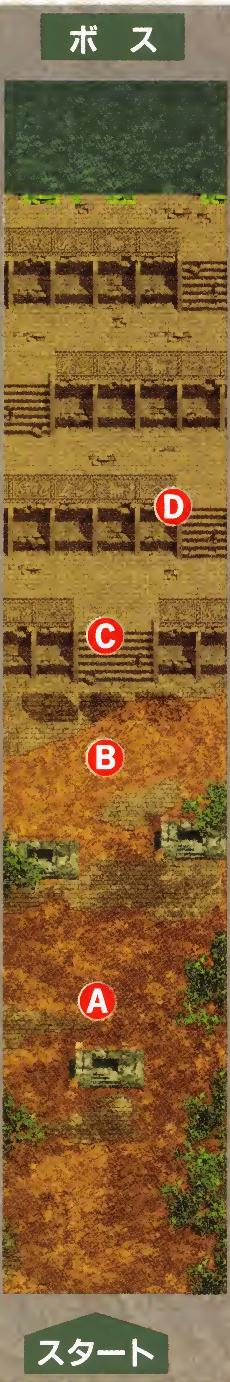
戦車を破壊したら、人間ボスとの戦いになる。左右からザコ兵士も現れるので厄介だ。左右どちらかの位置をキープし、自分のいる方に出てきたザコ兵士は近距離攻撃で、反対側に出たザコ兵士はショットで倒すようにすると、わりとラクに対処できる。

ボスには突っこんでいって、近距離攻撃でムリヤリ倒そう。

近くに出てきたザコ兵士だけは近接攻撃で倒していこう



ステージ4



①ヘビーマシンガン
②ボムアップ
③ハイパー
④ミサイル
⑤火炎放射機
⑥ボムアップ
⑦バルカン
⑧3WAY
⑨ヘビーマシンガン

ステージ4

ポイントA

ステージ4は遺跡の中を進む面。

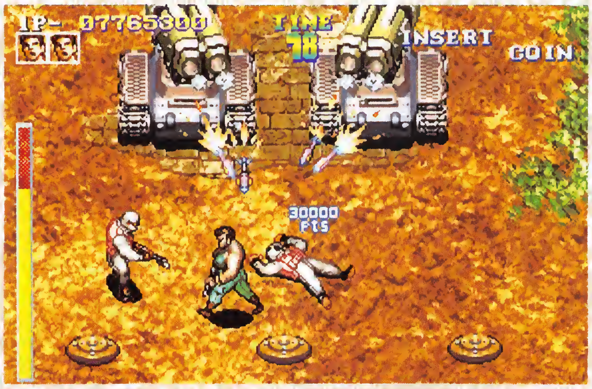
ピラミッド（？）の上には兵士が潜んでいる。画面をスクロールさせてしまうと、この兵士に弾を撃たれてしまうので、ピラミッドが画面内に入ったら立ち止まってショットで破壊するといい。

ポイントB

地雷がたくさん設置されているが、転がりを使えば簡単に通り抜けられるぞ。

地雷の向こうにいる敵兵は、敵が弾を撃ったスキに横にまわりこめば、近接攻撃で倒すことができる。正面から近づこうとすると、地雷に引っかかってしまうことが多い。充分気をつけよう。

最後の地雷を抜けると、戦車が2台待ち構えている。画面中央では不利なので、端の方に移動して撃ちこもう。



地雷の先に戦車２台。ミサイルはショットで破壊できるぞ



ザコから遠ざかりつつ地雷を抜けること。近くを通ると危険だ

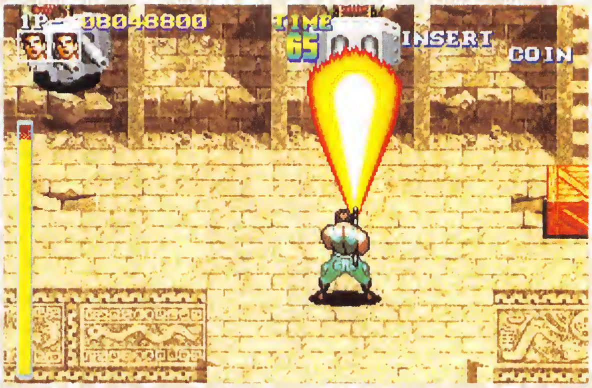
ポイントC

スクロールが止まって、紫色の兵士が次々と現れる。攻撃を2回当てないと倒せないうえ、モタモタしているとどんどん数が増えてしまうので、安全にショットで倒そう。

このあとアイテムのミサイルとハイパーが出る。ハイパーを取って進もう。

ポイントD

遺跡を昇っていくエリア。砲台はハイパーなら1発で破壊することができるぞ。他の武器アイテムは取らないように。ただし2階にあるボムアップだけは、必ず回収していこう。



ハイパーを取って進もう。かたい砲台も１発で破壊できるぞ

ボス攻略

遺跡の最上階には箱が2つあり、左の箱には3WAYが入っている。すぐに開けずに残しておくように。

ボスはヘリ。まずハイパーを全弾撃ちこみ、弾が切れたら左の箱を開けて3WAYを取ろう。うまくいけばかなり早く倒せるだろう。

ボスが第2形態になったら少し左右に距離を取り、斜めを向いて撃つといいぞ。翼から撃ってくる3WAY弾と、中央部の機銃にだけは気をつけよう。



ハイパーを撃ち尽くしたら
3WAYに切り替えよう

ステージ 5-1

①救急箱
②ヘビーマシンガン
③ボムアップ
④3WAY
⑤タンクバスター
⑥ボムアップ



ステージ 5-1

ポイントA

前半から戦車とザコ兵士の混合攻撃が続き、かなり厳しいステージだ。

戦車と同時に現れた兵士を近距離攻撃で倒すのはかなり難しい。戦車が画面にいる間は、とにかくショットで戦車を破壊することに専念すべし。キツいと感じたら、兵士もショットで倒してしまおう。難易度の高いステージなので妥協もやむを得ない。

さて、ゆっくり進むのがこのゲームの基本だが、赤い弾を撃つ砲台があるところだけは一気に進もう。この砲台は画面外からも弾を撃ってくるからだ。



砲台＋戦車2台はさすがにキツイぞ。特殊武器で速攻で壊せ

ポイントB

戦車が2台、砲台が1台、一斉に出現する。特殊武器を使って素早く破壊するといいぞ。弾は画面中央に誘導して上下に転がってよけ、あとはそのままの位置で攻撃しよう。



画面外から弾を撃ってくるかわりに、近づくと当たらない

ステージ 5-2

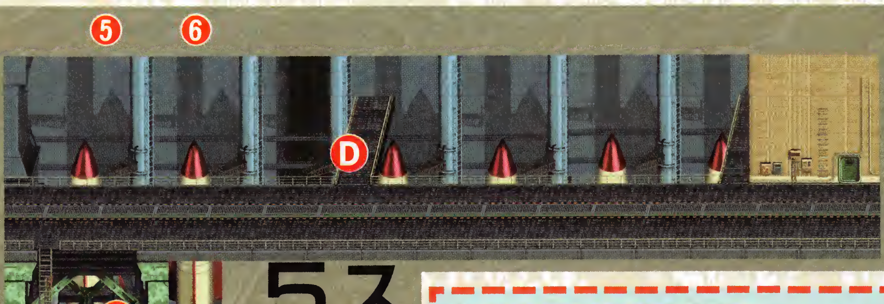
ポイントC

はしごを昇って進んでいくエリア。弾はBボタンのジャンプでよけよう。

左のはしごを昇っている途中で出てくるロケット兵は、全滅させないと画面のスクロールがはじまらないので、がんばってショットで撃ち落とすべし。

ポイントD

ここでは、前からロケットランチャー兵、後ろからザコ兵が出てきて囲まれてしまう。さらに紫兵士と中ボス級の兵士まで出てきてしまう。ここはショットを使わないとかなりキビシイぞ。安全第一。



ステージ 5-2

ボス



後ろのザコを急いで倒しておけばもっとラクになるが…

ボス攻略

山岳ルートのステージ3のボスと同じ。攻略法もまったく同じだぞ。

念のために復習。普段はボスの上か下の位置から撃ちこみ、ボスが左に突っこんできたら転がりで追いかけていく。ボスが右に戻ったあとゆっくり左に進んできたら、誘導ミサイルを撃ってくる。左に移動して安全を確保してから右を向いてショットを撃ち、誘導ミサイルを破壊しよう。

人間ボスは他のステージと大差ない。楽勝。



ボスは弱い。青い分裂弾の軌道に惑わされないように

ネオジオ ハード&ソフト 取扱一覧表

SNKは再注文などの場合にすばやく対応するため、販売方法を変更。商品を小売店に直売するという自社流通を整えた。11月号でROMの販売店を紹介したが、今度はハード&ソフトということで、改めて取扱店を掲載する。

※予約販売のみの店舗も含まれています。購入時は予約をおすすめします。
※ハード&ソフトの在庫などのご確認は、直接各店舗にお問い合わせください。編集部では一切お答えできませんので、予めご了承ください。

店名	TEL	ROM	CD
北海道			
カメレオン倶楽部網走店	0152-45-3471	○	○
カメレオン倶楽部北見店	0157-22-7211	○	○
カメレオン倶楽部北見駅前店	0157-25-7444	○	○
カメレオン倶楽部琴似店	011-642-0222	○	○
カメレオン倶楽部端野店	0157-56-4120	○	○
カメレオン倶楽部豊岡店	0166-35-5858	○	○
宝島王国帯広店	0155-34-0059	○	○
宝島王国北見店	0157-61-0700	○	○
DEPOツクモ2番街店	011-242-3199	○	○
ドキドキ冒険島釧路芦野店	0154-36-0250	○	○
ファミコンショップアイビス澄川店	011-822-2425	○	○
ファミコンショップクエスト岩見沢店	0126-22-9747	○	○
ファミコンショップクエスト帯広店	0155-21-5888	○	○
ファミコンショップクエスト札幌店	011-251-2628	○	○
ファミコンSHOPツインズ帯広店	0155-22-0947	○	○
ファミコンSHOPツインズ亀田港店	0138-40-2952	○	○
ファミコンSHOPツインズ桜木店	0144-73-2206	○	○
ファミコンSHOPツインズ新生店	0143-87-2878	○	○
ファミコンSHOPツインズ苫小牧店	0144-35-5690	○	○
ファミコンSHOPツインズ富岡店	0138-41-7460	○	○
ファミコンSHOPツインズ東店	011-722-4051	○	○
ファミコンSHOPツインズ本通店	0138-32-9704		○
ファミコンSHOPツインズ室蘭店	0143-43-2868	○	○
ファミコンショップ冨士屋	0143-46-3558	○	○
ファミコンショップフレンド	0142-23-6162	○	○
ブルート網走店	0152-44-0788	○	○
ブルート岩内店	0135-63-0255	○	○
ブルート北見店	0157-36-8580	○	○
ブルート新琴似店	011-764-3661	○	○
ブルート遠軽店	01584-2-3002	○	○
ブルート西20条店	0155-36-4501	○	○
ブルート富良野店	0167-22-2625	○	○
ブルート八雲店	01376-8-2865	○	○
ブルート弥生通店	0155-25-7152	○	○
ブルート稚内店	0162-23-2547	○	○
ベイクリスタル旭川店	0166-27-0510	○	○
ベイクリスタル岩見沢店	0126-23-6691	○	○
ベイクリスタル小樽店	0134-25-6101	○	○
ベイクリスタル帯広店	0155-25-7339	○	○
ベイクリスタル北見店	0157-26-4356	○	○
ベイクリスタル滝川店	0125-22-0222	○	○
ベイクリスタル狸小路店	011-219-1110	○	○
ベイクリスタル千歳店	0123-24-3883	○	○
ベイクリスタル苫小牧店	0144-36-6480	○	○
ベイクリスタル留萌店	0164-42-0642	○	○
ベイクリスタル野幌店	011-382-9202	○	○
ベイクリスタル函館店	0138-31-4423	○	○
ベイクリスタル平岸店	011-824-5006	○	○
ベイクリスタル元町店	011-702-1777	○	○
マルゲ屋札幌店	011-233-0238	○	○
メディアシティBOM川沿店	011-572-4411		○
メディアシティBOM釧路店	0154-37-8828		○
夢工場帯広西店	0155-35-4589	○	○
夢工場帯広南店	0155-48-8495	○	○
夢工場北24条店	011-726-9797	○	○
夢工場琴似店	011-631-0854	○	○
夢工場栄町店	011-722-6145	○	○
夢工場春光店	0166-52-3201	○	○
夢工場新琴似店	011-765-0316	○	○
夢工場滝川店	0125-23-7576	○	○
夢工場中央店	0166-27-0030	○	○
夢工場東光店	0166-33-6817	○	○
夢工場豊岡店	0166-34-8767	○	○
ヨドバシカメラ札幌店	011-242-1010	○	○
青森県			
カメレオン倶楽部十和田店	0176-23-7643	○	○
サンヨードー	0172-53-1415	○	○
太子堂小柳店	0177-43-6661	○	○
太子堂浪打店	0177-41-9912		○
太子堂千刈店	0177-66-5045	○	○
太子堂本店	0177-22-8372	○	○
デルフィン	0178-20-5138		○
トム	0178-45-5691	○	○
トモヤ柏店	0173-25-3462		○
ブランコ弘前店	0172-32-8648	○	○
ベイクリスタル青森店	0177-23-1270	○	○
ベイクリスタル八戸店	0178-44-7081	○	○
ベイクリスタル弘前店	0172-38-0657	○	○
模型のたねいち	0175-22-2480	○	○
よしだや	0176-23-2461	○	○
岩手県			
カメレオン倶楽部一関店	0191-23-7290	○	○
ゲーム宮殿	019-641-0628		○
COMG！盛岡南サティ店	019-638-9800		○
サルビア	0195-74-2512		○
シータショップ盛岡店	019-624-5123	○	○
ジョニー青山店	019-646-3377		○
ジョニーアルコ店	019-697-0742		○
ジョニーマッハ店	019-645-9459		○
TVGAMEKAI 1号	019-625-7734		○
TVGAMEKAI 2号	019-639-0007		○
ファミコン&ビデオレンタルGET	0195-62-4114		○
ファミコンSHOPツインズ花巻店	0198-23-0939	○	○
盛岡ファミコンセンター	0196-24-6257	○	○
宮城県			
カメレオン倶楽部中田店	022-242-5956	○	○
さくらや仙台西口駅前店	022-711-3060	○	○
三遊館中山店	022-379-3377	○	○
シーガル岩沼店	0223-29-2050	○	○
シーガルあやし店	022-392-1590	○	○
シーガル石巻店	0225-94-6011	○	○
シーガル泉バイパス店	022-218-3356	○	○
シーガル北根店	022-276-5828	○	○
シーガル気仙沼店	0226-22-1338	○	○
シーガル五輪店	022-256-7018	○	○
シーガル多賀城店	022-367-6954	○	○
シーガル長町店	022-246-1194	○	○
シーガル名取店	022-384-6410	○	○
シーガルはっぴい館	0224-63-5582	○	○
シーガルファミパソ館	022-367-9755	○	○
シーガル古川店	0229-24-6755	○	○
シーガル大和町店	022-283-4566	○	○
シータショップ仙台店	022-268-3362	○	○
タムタム築館店	0228-23-7880	○	○
ファミコンSHOPツインズ千歳店	0123-23-8744	○	○
ブルート宮町店	022-215-4420	○	○
マルゲ屋仙台店	022-712-4787	○	○
ヨドバシカメラ仙台店	022-295-1010	○	○
秋田県			
ジャンプ	0185-35-3845	○	○
ソフトメディア駅東口店	0188-35-6653	○	○
ソフトメディア広面本店	0188-37-2080	○	○
ソフトメディア外旭川店	0188-68-5755	○	○
ソフトメディア手形店	0188-34-3036	○	○
ファミコンショップシュニン	0183-72-4151		○
ふぁみこん屋大曲店	0187-63-8666	○	○
ふぁみこん屋本荘店	0184-24-0609	○	○
ベイクリスタル秋田店	0188-36-3193	○	○
わくわくハウスKEN	0188-47-2243	○	○
山形県			
カメレオン倶楽部酒田店	0234-26-0481	○	○
シーガル酒田店	0234-23-5995	○	○
シーガル東根店	0237-43-2460	○	○
シーガル山形店	0236-33-9460	○	○
シーガル米沢店	0238-24-9610	○	○
新大陸南陽店	0238-43-7600	○	○
ドキドキ冒険島新城店	0233-23-8300	○	○
ドキドキ冒険島山形店	0236-33-4060	○	○
ドキドキ冒険島山形西バイパス店	0236-43-5005	○	○
ファミコンプラザトム大野目店	0236-33-9345	○	○
ファミコンプラザトム寒河江店	0237-85-6345	○	○
ファミコンプラザトム春日町店	0236-45-9345	○	○
福島県			
イエローハウス	0244-22-8381	○	○
AVハウス植田店	0246-63-7331		○
カメレオン倶楽部会津門出店	0242-29-1231	○	○
カメレオン倶楽部郡山桜通店	0249-33-0013	○	○
カメレオン倶楽部郡山日和田店	0249-58-6652	○	○
カメレオン倶楽部白河店	0248-24-1130	○	○
カメレオン倶楽部福島西口店	0245-33-4161	○	○
カメレオン倶楽部保原店	0245-76-3429	○	○
カメレオン倶楽部南福島店	0245-45-6880	○	○
シーガル郡山店	0249-21-6450	○	○
シーガル福島店	0245-22-8350	○	○
シーガル郡山インター店	0249-61-7121	○	○
TOYSHOPミリオンハウス	0246-27-7328	○	○
トイランド郡山店	0249-22-7613	○	○
トイランド二本松店	0243-22-6525	○	○
トイランド福島店	0245-24-0508	○	○
トイランド本宮店	0243-33-3060	○	○
トップボーイ須賀川駅前店	0248-72-3238	○	○
ビッグクラブ須賀川店	0248-76-3524	○	○
ファミコンランド植田店	0246-62-7010	○	○
ファミコンランドエブリア店	0246-46-0546	○	○
ファミコンランド北白土店	0246-23-1241	○	○
ファミコンランド小名浜店	0246-54-8536	○	○
ファミコンランド平中央店	0246-21-6011	○	○
ファミコンらんど浪江店	0240-34-1283	○	○
ファミコンランドピピ	0242-32-8338	○	○
ファミコンランド湯本店	0246-43-3701	○	○
ブックエース小名浜店	0246-58-8870		○
メディアシティBOM福島店	0245-25-5432		○
桃太郎開成店	0249-34-8011	○	○
桃太郎郡山中央店	0249-31-1625	○	○
ヨドバシカメラ郡山駅前店	0249-31-1010	○	○
茨城県			
アストラ総和店	0280-92-9855		○
石丸電気牛久店メディア館	0298-74-6111	○	○
石丸電気つくば店	0298-51-1400	○	○
石丸電気水戸店	0292-24-0020	○	○
AVハウス下妻店	0296-43-7911		○
おもちゃのシンサク	0296-72-0924		○
かざみ玩具	0294-33-0269	○	○
カメレオン倶楽部勝田店	0292-72-8255	○	○

店名	TEL	ROM	CD
桃太郎坂戸店	0492-84-7789	○	○
桃太郎狭山ヶ丘店	0429-47-1005	○	○
桃太郎狭山台店	0429-56-0813	○	○
桃太郎下戸田店	048-433-3912	○	○
桃太郎新所沢店	0429-28-9715	○	○
桃太郎千間台店	0489-75-9842	○	○
桃太郎草加店	0489-28-1142	○	○
桃太郎秩父店	0494-22-4888	○	○
桃太郎所沢店	0429-39-2530	○	○
桃太郎蓮田店	048-764-2821		○
桃太郎鳩ヶ谷店	048-285-5115	○	○
桃太郎飯能店	0429-72-8635	○	○
桃太郎東岩槻店	048-795-2316	○	○
桃太郎深谷店	0485-72-8003	○	○
桃太郎ふじみ野店	0492-69-3223	○	○
桃太郎本川越店	0492-22-7673	○	○
桃太郎柳崎店	048-269-1298	○	○
桃太郎和光店	048-468-3555	○	○
You I 朝霞店	048-463-6292	○	○
You I 鶴瀬店	0492-55-7977	○	○
遊コン浦和店	048-833-8266	○	○
遊コン川口店	048-258-9044	○	○
ラックアップ	048-684-3535	○	○
ロムハウス志木店	048-474-4533	○	○
ロムハウス上福岡店	0492-66-0984	○	○
ワンパクハウス	048-756-9701	○	○
千葉県			
アミューズメントショップコング	043-484-8335	○	○
おかじま電器市原店	0436-43-0010	○	○
おかじま電器作新台店	043-258-6711	○	○
おかじま電器酒々井店	043-497-0151	○	○
おかじま電器白井店	0474-98-4801	○	○
おかじま電器東金店	0475-52-0111	○	○
おかじま電器富里店	0476-91-1161	○	○
おかじま電器幕張本店	043-272-5113	○	○
おかじま電器松戸店	0473-65-1881	○	○
おかじま電器茂原店	0475-25-5222	○	○
おかじま電器横芝店	0479-82-0811	○	○
カインド倶楽部鎌ヶ谷店	0474-45-8025	○	○
カインド倶楽部君津店	0439-57-1051	○	○
カインド倶楽部五井店	0436-24-8460	○	○
カインド倶楽部津田沼店	0474-51-4135	○	○
カインド倶楽部船橋店	0474-34-8130	○	○
カメレオン倶楽部稲毛店	043-244-7394	○	○
カメレオン倶楽部勝田台店	0474-87-3905	○	○
カメレオン倶楽部君津店	0439-52-2011	○	○
キディランドMr.BOOM八千代店	0474-84-2405	○	○
GAME&HOBBYキッド	0471-29-6783	○	○
ゲーム壱番館五香店	0473-89-6689	○	○
ゲーム壱番館六高台店	0473-83-1160	○	○
ゲームステーションT5	0478-52-2088	○	○
シータショップ松戸店	0473-68-7071	○	○
JACKデンキのユニフ湖北店	0471-87-1212	○	○
スタック	0474-46-9136	○	○
第一家電館山店	0470-22-6111		○
第一家電マルチメディアパーク柏	0471-64-8835		○
第一家電マルチメディアパーク成田	0476-93-7180		○
ダイセイコー市川店	047-326-8583	○	○
テックス南流山1号店	0471-58-7299	○	○
てんとうむし	0470-93-5155	○	○
トイショップジミー	043-254-0213	○	○
シータショップ上尾店	048-771-1573	○	○
シータショップ川越店	0492-24-0669	○	○
シータショップ志木店	048-472-0920	○	○
スーパーソフトボックス岩槻店	048-757-7715	○	○
スーパードキドキ北与野店	048-840-1800	○	○
スーパードキドキ武蔵浦和店	048-866-0200	○	○
ソフマップ大宮店	048-648-2011	○	○
第一家電加須店	0480-61-2055	○	○
第一家電ファーストダッシュ久喜店	0480-22-3821	○	○
第一家電マルチメディアパーク川越	0492-26-5010		○
第一家電マルチメディアパーク北越谷	0489-65-8500	○	○
ダイナマイトキャッツ鶴瀬駅前店	0492-55-5522	○	○
太陽堂	0492-82-4811	○	○
TUTAYA春日部16号線店	048-752-8776		○
TUTAYA杉戸店	0480-33-9391		○
TSUTAYA羽生店	0485-63-3455	○	○
Do一!入間16号店	0429-54-7948	○	○
Do一!川越店	0492-41-6226	○	○
Do一!越谷店	0489-79-7250	○	○
Do一!狭山店	0429-59-1087	○	○
Do一!狭山ステーションビル店	0429-50-1351	○	○
Do一!新所沢店	0429-26-5920	○	○
Do一!蓮田店	048-765-1291	○	○
Do一!東所沢店	0429-51-1545	○	○
Do一!本川越店	0492-25-6920	○	○
Do一!吉川店	0489-84-1020	○	○
TOKIO越谷店	0489-63-4649	○	○
ドキドキ冒険島北浦和店	048-824-1313	○	○
ドキドキ冒険島東川口店	048-878-3210	○	○
ドキドキ冒険島南浦和本店	048-839-8241	○	○
トップボーイ朝霞店	048-467-1413		○
トップボーイ春日部店	048-763-2028	○	○
トライアンフ新座店	048-472-7574	○	○
パピー草加店	0489-24-6005	○	○
PIW／ぴゅう北浦和店	048-832-0708	○	○
ファミコンアトム所沢本店	0429-96-1761		○
ファミコンショップオリーブ	0492-34-3266	○	○
ファミコンショップスマイル東浦和店	048-874-5656	○	○
ファミコンショップトマトクラブ久喜店	0480-21-4788	○	○
ファミコンショップファミちゅう	048-443-5951	○	○
ファミコンワールド深谷店	0485-74-3804	○	○
ファミック	048-285-6639	○	○
ファミリーブック上尾店	048-773-4478		○
ファミリーブック毛呂山店	0492-94-0078		○
プリズムランド加須店	0480-62-5453	○	○
古本市場入間店	0429-66-4177	○	○
ベスト電器トムハウス八潮店	0489-98-6777	○	○
マルヒデ	0485-22-0523	○	○
みるみるランド東浦和店	048-269-5136	○	○
メディアシティBOM深谷店	0485-73-1515	○	○
メディアパワー北越谷店	0489-65-0221	○	○
メディアプラザドリームファクトリーアン	0492-71-5466	○	○
桃太郎入間店	0429-63-2668	○	○
桃太郎岩槻店	048-758-5633		○
桃太郎桶川店	048-786-8228	○	○
桃太郎春日部店	048-733-1123	○	○
桃太郎川越店	0492-26-7710	○	○
桃太郎川越新宿店	0492-44-3438	○	○
桃太郎北本店	0485-92-8007	○	○
桃太郎北坂戸店	0492-82-5221	○	○
桃太郎行田店	0485-56-5035	○	○
ファミコンショップトマトクラブ佐野店	0283-22-9515	○	○
ファミコンショップV	0284-73-4700	○	○
ファミコンショップ山本	0289-65-0511	○	○
ブックランドアレックス築瀬町店	0286-34-3722	○	○
ブックランドアレックス伝馬町店	0286-37-3430	○	○
ミノスケ宇都宮店	028-643-3470		○
群馬県			
あなはら大間々本店	0277-72-1750	○	○
あなはら新田店	0276-57-3939	○	○
クウム太田本町店	0276-22-6221	○	○
クウム太田駅南店	0276-49-2351	○	○
クウム大泉店	0276-63-7419	○	○
第一家電マルチメディアパーク伊勢崎店	0270-21-5400	○	○
ドキドキ冒険島高崎中央店	0273-22-2034	○	○
ニューエイジ	0272-33-0675	○	○
ビックカメラ高崎駅前店	0273-27-2111	○	○
ファミコンショップ宝島桐生店	0277-45-1567	○	○
ファミコンショップ宝島新前橋店	0272-53-6688	○	○
ファミコンショップ宝島前橋店	0272-43-5578	○	○
ファミコンショップトマトクラブ館林店	0276-75-8191	○	○
ファミコンショップナポレオン	0279-97-3850	○	○
ファミコンショップふうま	027-231-4885		○
ファミコンワールド鞘町店	0273-24-7393	○	○
ミネギシ	0274-22-0150	○	○
桃太郎館林店	0276-75-1480	○	○
桃太郎玉村店	0270-64-6686	○	○
桃太郎伊勢崎店	0270-21-2962	○	○
桃太郎渋川店	0279-23-4437	○	○
ゆうあいらんど伊勢崎店	0270-24-8899	○	○
レン太くん	0278-23-7346	○	○
埼玉県			
アサヒヤ	0480-42-0371	○	○
アストラ久喜店	0480-22-0814	○	○
アメリカンドリーム	048-644-4642	○	○
あらふねフォト	0495-24-5682	○	○
アンドウトーイ	048-252-6161	○	○
おかのや	0485-56-0769	○	○
おもちゃのパピー	0489-41-4374	○	○
カーバンクル	048-725-9483	○	○
カメレオン倶楽部岩槻店	048-756-8959	○	○
カメレオン倶楽部春日部店	048-763-2815	○	○
カメレオン倶楽部鴻巣店	0485-96-7161	○	○
カメレオン倶楽部東大宮駅前店	048-688-7200	○	○
カメレオン倶楽部東松山店	0493-26-0511	○	○
恐竜ランド坂戸店	0492-84-5126		○
恐竜ランド土呂店	048-668-2498		○
恐竜ランド東大宮店	048-652-2959		○
恐竜ランド南中野店	048-688-2597		○
黒田書店川越店	0492-25-3138	○	○
黒田書店千間台店	0489-77-5311	○	○
黒田書店BOOM新宿店	0492-48-6907	○	○
黒田書店本店	0492-66-0120	○	○
黒田書店三郷店	0489-57-8160	○	○
ゲームオン東越谷店	0489-64-0616	○	○
ゲームステーション松原団地店	0489-32-4526	○	○
ゲームステーション谷塚店	0489-29-1477	○	○
ゲームソフトP青木店	048-254-0823	○	○
ゲームソフトP鳩ヶ谷店	048-287-2131	○	○
コメット加須店	0480-62-1775	○	○
コメット北本店	0485-93-7685	○	○
さくらや大宮東口駅前店	048-649-1233	○	○
カメレオン倶楽部日立店	0294-22-3477	○	○
カメレオン倶楽部水戸見和店	029-257-1122	○	○
ゲームギャラリー境店	0280-87-7359	○	○
ゲームギャラリー水戸店	029-254-2318	○	○
サザンナイン	0294-21-8925	○	○
JACK竜ヶ崎店	0297-64-4147	○	○
第一家電石岡店	0299-23-9616	○	○
第一家電神栖店	0299-96-5500	○	○
ファミコンショップキッド土浦店	0298-26-0751	○	○
ファミコンハウス石下店	0297-42-7211		○
ファミコンハウス岩井店	0297-35-9991		○
ファミコンハウス古河店	0280-98-5288		○
ファミコンハウス守谷店	0297-45-6559		○
ファミコンランド日立店	0294-23-2526	○	○
ファミザウルス土浦北店	0298-26-7173		○
ブックエースアンゼン石岡店	0299-26-1291		○
ブックエースアンゼン水戸店	029-243-7209		○
ブックエース茨大前店	029-224-6391		○
ブックエース酒門店	029-246-9311		○
ブックエース下館店	0296-24-3865		○
ブックエース新取手店	0297-74-6711		○
ブックエース千波ショッピングプラザ店	029-244-5500		○
ブックエース総和店	0280-33-0900		○
ブックエース東海店	029-283-3113		○
ブックエース見和店	029-231-6400		○
ブックエース結城店	0296-33-7711		○
ブルート茨大前店	0292-28-2322	○	○
U一ランド	0296-33-3220	○	○
栃木県			
愛LAND大田原店	0287-23-9463	○	○
愛LAND西那須野店	0287-37-5590	○	○
金太郎玩具店	0287-43-5196	○	○
クウム足利店	0284-41-3985	○	○
クウム足利南店	0284-73-0725	○	○
ゲームギャラリー大田原店	0287-24-0160	○	○
ゲームギャラリー上三川店	0285-56-7230	○	○
ゲームギャラリー国分寺店	0285-44-6044	○	○
ゲームギャラリー栃木店	0282-22-4646	○	○
ゲームギャラリー野木店	0280-57-3633	○	○
サカモト玩具	0287-62-2104	○	○
三遊堂ファミコンショップ今市店	0288-21-4554	○	○
三遊堂ファミコンショップ鹿沼店	0289-63-3363	○	○
三遊堂ファミコンショップ烏山店	0287-84-0477	○	○
三遊堂ファミコンショップ黒磯店	0287-62-7677	○	○
三遊堂ファミコンショップ壬生店	0282-83-5985		○
三遊堂ファミコンショップ真岡店	0285-83-2556	○	○
ソフトプラザYOU-KI	028-639-4755	○	○
ソフトプラザ遊基雀宮店	0286-55-6061	○	○
ソフトプラザ遊基竹林店	0286-43-6686	○	○
ソフトプラザ遊基栃木店	0282-23-6745	○	○
ソフトプラザ遊基中戸祭店	0286-43-3314	○	○
第一家電マルチメディアパーク小山	0285-27-1391	○	○
トップボーイキッド佐野	0283-24-5523	○	○
ドキドキ冒険島黒磯店	0287-64-0252	○	○
ハーマン氏家店	028-681-0900	○	○
ハーマン桜通り店	028-624-1962	○	○
ハーマン栃木店	0282-25-2905	○	○
ハーマン西那須野店	0287-38-0901	○	○
ハーマン御幸店	028-664-0900	○	○
パラダイス21小山城南店	0285-28-6260	○	○
パラダイス21栃木駅前店	0282-25-1084	○	○

▶ネオジオハード&ソフト取扱店一覧表

キディランド中央林間店	0462-73-0075		○
ギャラクシィ	045-984-4711	○	○
ゲームショップハウス	044-511-0778	○	○
コックピット港南台店	045-832-7712	○	○
コックピット平塚店	0463-22-9150	○	○
シータショップ厚木店	0462-22-3419	○	○
シータショップ希望ヶ丘店	045-391-5220	○	○
シータショップ戸塚店	045-871-8941	○	○
シータショップ藤沢店	0466-27-9628	○	○
シータショップ溝ノ口店	044-844-5125	○	○
第一家電上永谷店	045-843-8711		○
第一家電東戸塚店	045-825-5411		○
綱島名店会館T&D	045-531-0278	○	○
ディスクメイトII	044-722-0009	○	○
Do—!愛川店	0462-84-1562	○	○
Do—!厚木店	0462-97-1383	○	○
Do—!伊勢原店	0463-91-1248	○	○
Do—!海老名店	0462-35-6425	○	○
Do—!大井松田店	0465-82-8168	○	○
Do—!上鶴間店	0427-67-7216	○	○
Do—!鴨宮店	0465-49-7611	○	○
Do—!鵠沼店	0466-33-6388	○	○
Do—!港北店	045-592-1040	○	○
Do—!相模原店	0427-57-4355	○	○
Do—!湘南台店	0466-46-7818	○	○
Do—!城山店	0427-83-1808	○	○
Do—!善行店	0466-83-6619	○	○
Do—!大雄山店	0465-73-4737	○	○
Do—!茅ヶ崎店	0467-54-8184	○	○
Do—!辻堂店	0466-33-6290	○	○
Do—!戸室店	0462-96-6128	○	○
Do—!長津田店	045-985-3192	○	○
Do—!中山店	045-937-2901	○	○
Do—!平塚店	0463-54-1528	○	○
Do—!平塚西店	0463-35-6938	○	○
Do—!藤沢用田店	0466-48-2216	○	○
Do—!溝ノ口店	044-812-4403	○	○
Do—!溝ノ口店2号店	044-822-9126	○	○
Do—!緑が丘店	0427-68-3016	○	○
Do—!秦野店	0463-83-4451	○	○
Do—!大和店	0462-62-3431	○	○
Do—!湯河原店	0465-64-1671	○	○
ドキドキ冒険島ハマヤ戸塚店	045-871-5123	○	○
トップボーイイセザキモール店	045-251-1228	○	○
トップボーイ北久里浜店	0468-33-4081	○	○
トップボーイ衣笠店	0468-52-6103	○	○
トップボーイ相模原中央店	0427-69-0511	○	○
トップボーイ新城南口店	044-755-1392	○	○
トップボーイ逗子店	0468-72-9403	○	○
トップボーイ塚越中央店	044—511-1490	○	○
トップボーイヒット小田原店	0465-23-4562		○
トップボーイヒット蛍田店	0465-37-4557		○
トップボーイ平間店	044-433-5679	○	○
トップボーイ藤沢店	0466-24-0566		○
トップボーイ三浦店	0468-88-6646	○	○
トップボーイ三ツ境店	045-361-7220	○	○
トップボーイ横須賀中央店	0468-24-7281	○	○
トップボーイ横須賀中央店パートII	0468-24-9831	○	○
どろんこかば	0465-73-1125	○	○
PIW/ぴゅう稲田堤店	044-944-1257	○	○
PIW/ぴゅう淵野辺店	0427-52-0647	○	○
ファミコンワールド大島店	03-3637-8775	○	○
ファミコンワールド亀戸店	03-3636-0596	○	○
ファミコンワールド北砂店	03-3646-5426	○	○
ファミコンワールド西大島店	03-3685-7748	○	○
ファミコンワールド平井本店	03-5247-0330	○	○
ファミコンワールドぱお昭島店	0425-44-5480	○	○
ファミコンワールドぱお小作店	0425-78-0380	○	○
ファミコンワールドぱお立川店	0425-22-7980	○	○
ファミコンワールドぱお西八王子店	0426-65-9637	○	○
ファミコンワールドぱお八王子店	0426-45-9880	○	○
ファミコンワールドぱお東大和店	0425-66-5380	○	○
ファミコンワールドぱお府中店	0423-66-9881	○	○
ファミコンワールドぱお福生店	0425-52-8780	○	○
プリズムランド北千住店	03-3881-5725	○	○
古川電気	03-3251-3022		○
ふるや玩具	0425-51-0653	○	○
プレイランドテレサ	03-3608-8087	○	○
ぶんか・ヤスダ	03-3696-7919	○	○
BOM町田小川店	0427-99-2226		○
マイティハウス	03-3920-5825	○	○
マルゲ屋荻窪店	03-3392-8231	○	○
マルゲ屋神保町店	03-3293-9325	○	○
マルコン高島平店	03-3559-3290	○	○
ミノスケ鹿浜店	03-3854-1666		○
夢人	03-3783-5874	○	○
ムラウチ電気コンピュータ館	0426-42-6211		○
メッセサンオー	03-3255-3452	○	○
メディアシティBOM旭町店	0427-27-3522	○	○
メモリー(チャンプ)	03-3967-0346	○	○
桃太郎秋津店	0423-97-6367	○	○
桃太郎清瀬店	0424-92-6148	○	○
桃太郎久米川本町店	0423-94-9441	○	○
桃太郎高島平店	03-3934-4144	○	○
桃太郎玉川上水店	0425-36-1311	○	○
桃太郎東武練馬店	03-3937-6617	○	○
桃太郎常盤台店	03-3966-4096	○	○
桃太郎成増店	03-5998-3889	○	○
桃太郎ひばりヶ丘店	0424-22-4440	○	○
桃太郎福生店	0425-30-7537	○	○
桃太郎町屋店	03-3819-4915	○	○
桃太郎八坂店	0423-94-4660	○	○
ヤマギワ東京本店	03-3253-2111	○	○
ヤマギワソフト館	03-3253-2111	○	○
遊コン町田店	0427-20-4450	○	○
ユニックス	03-3615-0301	○	○
ヨドバシカメラ上野駅前店	03-3833-1010	○	○
ヨドバシカメラ新宿西口大ガード店	03-3346-8585	○	○
ヨドバシカメラ新宿西口本店ゲーム総合館	03-3346-1010	○	○
ヨドバシカメラ八王子店	0426-43-1010	○	○
ヨドバシカメラ東口店	03-3356-1010	○	○
ラオックスザ・コンピュータゲーム館	03-3251-3100	○	○
レインボー国分寺店	0423-28-5434	○	○
ロムハウス高円寺店	03-3314-5454	○	○
ロムハウス国分寺店	0423-27-0996	○	○
ロムハウス中野坂上店	03-5354-7355	○	○
わんぱくこぞう府中店	0423-35-3031	○	○
神奈川県			
青山玩具	044-411-8514	○	○
おいでデンキ	0427-55-8422	○	○
カメレオン倶楽部湘南台店	0466-46-0864	○	○
カメレオン倶楽部蒔田店	045-741-9911	○	○
サンソフト	0423-34-2892	○	○
シータショップ大泉店	03-3978-4633	○	○
シータショップ小金井店	0423-81-8850	○	○
シータショップ中野店	03-3388-6233	○	○
スーパー2番館	03-3698-7671	○	○
セレクトインキムラヤサンストリート店	03-3683-0800	○	○
ソフトセンターゼット秋葉原本店	03-3251-7004	○	○
ソフマップ新宿1号店	03-3346-9651	○	○
ソフマップ東京11号店	03-3253-9874	○	○
ソフマップ東京13号店	03-5294-2294	○	○
ソフマップ東京本店	03-3253-3030	○	○
高砂屋	03-3887-0848	○	○
タワーレコード渋谷店	03-3496-3661		○
Do—!秋川店	0425-59-4735	○	○
Do—!青梅店	0428-32-3678	○	○
Do—!小平店	0423-43-5401	○	○
Do—!コンピュータベース	0423-72-7418	○	○
Do—!高倉店	0426-42-2756	○	○
Do—!忠生店	0427-92-3174	○	○
Do—!立川店	0425-31-1900	○	○
Do—!多摩センター店	0423-75-0227	○	○
Do—!楢原店	0426-21-2274	○	○
Do—!八王子南店	0426-66-0613	○	○
Do—!羽村店	0425-55-7473	○	○
Do—!町田店	0427-28-0743	○	○
Do—!町田森野店	0427-20-1771	○	○
Do—!南大沢店	0426-78-2856	○	○
Do—!南平店	0425-92-8496	○	○
Do—!南町田店	0427-99-6899	○	○
東京スポット新宿店	03-3362-6667	○	○
ドキドキ冒険島亀有店	03-3601-3339	○	○
トップボーイ王子店	03-3914-3448	○	○
トップボーイ調布北口店	0424-81-3300	○	○
トップボーイ大泉学園	03-3978-9157	○	○
トップボーイ上板橋店	03-3933-3347	○	○
トップボーイ浜田山店	03-3304-5431	○	○
トライアンフ高砂店	03-3600-3223		○
トライアンフ明大前店	03-3322-3789	○	○
ハチスケ大森店	03-3298-2310	○	○
ハチスケ蒲田店	03-3737-7331	○	○
ハチスケ多摩川店	03-3757-7331	○	○
バンビ熊野前	03-3800-2956	○	○
バンビ本店	03-3801-0830	○	○
ビックカメラ本店	03-5396-1111	○	○
ビッククラブネリマ	03-3904-2660	○	○
PIW/ぴゅう上野店	03-3836-3126	○	○
PIW/ぴゅう吉祥寺店	0422-20-8053	○	○
PIW/ぴゅう国立店	0425-72-7160	○	○
PIW/ぴゅう神保町店	03-3295-2951	○	○
ファミコンアトム清瀬店	0424-94-0739	○	○
ファミコンアトム国分寺店	0423-23-2375	○	○
ファミコンアトムひばりが丘店	0424-25-0139	○	○
ファミコンアトム武蔵境店	0422-55-5281	○	○
ファミコン館幡ヶ谷店	03-5350-1826	○	○
ファミコン館マリオクラブ水元店	03-5699-1090	○	○
ファミコンくん	0425-23-1128	○	○
ファミコンショップユーポート	0423-91-5483	○	○
ファミコンショップヨッシー	03-3964-7180	○	○
ファミコンハウス駅前1号店	03-3658-1482	○	○
ファミコンハウス駅前2号店	03-3659-2727	○	○
ファミコンワールド扇橋店	03-3649-4119	○	○
ドキドキ冒険島木更津店	0438-97-2226	○	○
ドキドキ冒険島君津店	0439-54-7864	○	○
トクジロー浦安店	0473-55-8112	○	○
トクジロー行徳店	0473-99-6066	○	○
ドラ太ハウス銚子店	0479-23-3265	○	○
ハチスケ稲毛店	043-287-0075	○	○
ハチスケショッピングセンター検見川店	043-270-2318		○
ハチスケ津田沼パルコ店	0474-78-6833	○	○
ハチスケ四街道店	043-424-2636	○	○
ビックサウンド	0474-62-0678	○	○
ビックサウンド高根公団2nd	0474-66-9918	○	○
PIW/ぴゅう柏店	0471-63-4091	○	○
PIW/ぴゅう千葉店	043-227-6979	○	○
ファミコン倶楽部市川店	047-322-6828	○	○
ファミコン倶楽部中山店	0473-32-6515	○	○
ファミコンハウスさつきが丘店	043-257-6895	○	○
ファミコンハウス豊四季店	0471-53-1152	○	○
ファミコンハウス流山店	0471-50-5790		○
ファミコンハウス野田山崎店	0471-25-3881	○	○
ファミコンバスターズY2	043-237-4815	○	○
ファミコンバスターズY2志津店	043-461-2191	○	○
ファミザウルス大網白里	0475-73-5739	○	○
ファミザウルス千葉沼南店	0471-91-6662	○	○
ブルート八柱店	0473-89-3641	○	○
ベスト電器長浦店	0438-64-1525	○	○
みるみるランド北柏店	0471-33-0155	○	○
メディアパークいすみ店	0470-86-3608	○	○
メディアパーク茂原東部店	0475-22-1577	○	○
モトナワールド船橋北口店	0474-26-5150	○	○
モトナワールド南行徳店	047-397—1717	○	○
桃太郎新松戸店	0473-46-8801		○
ユニフ姉ヶ崎店	0436-61-6161	○	○
ヨドバシカメラ千葉店	043-224-1010	○	○
東京都			
石丸電気ゲームワン	03-3251-0011	○	○
石丸電気ソフトワン	03-3251-5555	○	○
いすずや	0424-21-5243	○	○
FKII	03-3782-8779		○
おかじま電器江戸川店	03-3655-4854	○	○
おもしろランドキャンプ中野店	03-3386-6224	○	○
カメラのタカノ新小岩店	03-3651-2114		○
カメレオン倶楽部木場店	03-5690-1347	○	○
カメレオン倶楽部高島平店	03-3937-6878	○	○
キディランド立川店	0425-27-6551	○	○
キムラヤ吉祥寺店	0422-21-2105	○	○
キムラヤ町田PART 1	0427-23-5661	○	○
キムラヤ町田PART 2	0427-20-0200	○	○
グーチョキパー	03-3760-6642	○	○
ゲーパラメッチャ成増店	03-5968-7070		○
ゲームギャラリー足立店	03-3897-0038	○	○
ゲームギャラリー篠崎店	03-3677-3637	○	○
ゲームステーション綾瀬店	03-3601-1139	○	○
ゲームステーション竹の塚店	03-3858-9107	○	○
ゲームステーション竹の塚2号店	03-3883-0033	○	○
ゲームステーション西新井店	03-3857-8146	○	○
ゲームステーション花畑店	03-3858-5303	○	○
ゲームスマーヤ	03-3686-1465	○	○
さくらや池袋東口店	03-3590-3535	○	○
さくらや渋谷店	03-5489-3636	○	○
さくらやTVゲーム館目黒	03-5420-7939	○	○
さくらやホビー館	03-3226-6868	○	○

店名	TEL	ROM	CD
エマーソン浜松アリーナ店	053-460-6777	○	○
エマーソン原島店	053-463-7588	○	○
エマーソン磐田店	0538-36-3533	○	○
エマーソン東千代田店	054-265-5353	○	○
エマーソン袋井店	0538-43-7566	○	○
エマーソン本郷店	053-460-6777	○	○
エマーソン御門台店	0543-48-9835	○	○
エマーソン三島店	053-442-7088	○	○
エマーソンモール街店	053-458-5188	○	○
エマーソン鷹匠店	054-273-5901	○	○
カメレオン倶楽部沼津店	0559-22-9802	○	○
カメレオン倶楽部初生店	053-439-7616	○	○
カメレオン倶楽部三島田町店	0559-83-0777	○	○
COMG！駿東店	0559-81-7300	○	○
サーティー鷹匠店	054-254-6374		○
サーティー清水店	0543-67-4696	○	○
サーティー清水船越店	0543-54-3877	○	○
サーティー東新田店	054-256-3348	○	○
ダイセイコー静岡店	054-257-5514	○	○
Do—！岡町店	0543-55-0395	○	○
Do—！裾野店	0559-94-1535	○	○
トップボーイ沼津アーケード店	0559-52-6862	○	○
ドリーム	0559-88-6563	○	○
ドリーム韮山店	0559-49-7832	○	○
ドリーム沼津店	0559-25-6678	○	○
ファミコンショップぱる浅間通本店	054-253-6330	○	○
ファミコンショップぱる藤枝店	054-646-2579	○	○
ファミコンショップぱる曲金店	054-284-5171	○	○
ファミコンショップぱる焼津駅北口店	054-626-4137	○	○
ファミコンランド掛川店	0537-23-8231	○	○
ファミコンランド湖西店	053-575-2377	○	○
ファミコンランド佐鳴台店	053-447-3344		○
ファミコンランド高丘店	053-437-7222	○	○
ファミコンランド高林店	053-473-2223	○	○
ファミコンランド豊田店	0538-35-2070	○	○
ファミコンランド浜北店	053-586-4939		○
ファミコンランド原島店	053-465-5780	○	○
ファミコンランド磐田店	0538-36-6669		○
ファミコンランド袋井店	0538-43-7959		○
ファミコンランド藤枝店	054-634-0218	○	○
ファミコンランド本郷店	053-462-1839		○
フジホビー	0558-52-1608	○	○
ブルート安西店	054-272-3791	○	○
ブルート岳南デンパ店	0545-52-1536	○	○
ブルート川合店	054-264-0635	○	○
ブルート相良店	0548-52-6655	○	○
ブルート静岡南口店	054-288-8518	○	○
ブルート昭和通り店	0545-51-5604	○	○
ブルート沼津店	0559-24-8657	○	○
ブルート初倉店	0547-38-3763	○	○
ブルート藤枝店	054-636-5522	○	○
ブルート富士宮店	0544-22-5282	○	○
メディアポリス沼津仲見世店	0559-62-2116	○	○
桃太郎静岡店	054-262-6938	○	○
大和文庫	0543-52-5684	○	○

愛知県

店名	TEL	ROM	CD
一休さん大曽根店	052-915-8842	○	○
一休さん本店	052-482-3093	○	○
一休さん御器所店	052-841-6286	○	○
一休さん南区店	052-824-0054	○	○
おもちゃの街ブレーメン	052-777-2355		○

店名	TEL	ROM	CD
カメレオン倶楽部甲府店	0552-37-3927	○	○
ジョイボックス	0552-54-2332	○	○
電脳遊具商ギャムズ	0552-26-1881	○	○
Do—！上野原店	0554-62-2171	○	○
Do—！甲府店	0552-28-2789	○	○
Do—！甲府向町店	0552-25-1390	○	○
Do—！富士吉田店	0555-30-0011	○	○
トップボーイ酒折駅前店	0552-23-4580	○	○
ファミコンハウス開国橋店	0552-83-7350		○
ファミコンハウス甲府西店	0552-23-3369		○
ファミコンハウス甲府東店	0552-27-1850		○
桃太郎上吉田店	0555-24-4040	○	○
桃太郎都留店	0554-43-8885	○	○
桃太郎長坂店	0551-32-6666	○	○
わんぱくこぞう韮崎駅前店	0551-22-7252		○

長野県

店名	TEL	ROM	CD
アピアランド飯田店	0265-52-5938	○	○
アピアランド駒ヶ根店	0265-82-5354	○	○
エマーソン伊那店	0265-72-2550	○	○
カメレオン倶楽部あずみ野店	0263-72-8877	○	○
カメレオン倶楽部石芝店	0263-28-0581	○	○
カメレオン倶楽部駒ヶ根店	0265-82-2711	○	○
カメレオン倶楽部佐久店	0267-62-6121	○	○
カメレオン倶楽部座光寺店	0265-23-4646	○	○
カメレオン倶楽部塩尻店	0263-54-3211	○	○
スペースしののい店	026-293-4257	○	○
ソフトハウストム神科店	0268-26-1203	○	○
ソフトハウストム長野駅前店	0262-25-5533	○	○
ソフトハウストム松本駅前店	0263-39-0654	○	○
トイハウス郵閑タース	0262-75-2022	○	○
ビッグスポット篠ノ井店	026-293-3558	○	○
ビッグスポット大豆島店	026-221-5541		○
ビッグスポット徳間店	026-263-0211	○	○
ビルフェロー飯田サティ店	0265-22-5531	○	○
ビルフェロー豊科サティ店	0263-72-6226	○	○
ファミコンショップBIG上田店	0268-23-3777	○	○
ふぁみこん通り伊那店	0265-73-8349	○	○
ふぁみこん通り伊那東部店	0265-73-7444	○	○
ふぁみこん通り岡谷店	0266-24-1680	○	○
ファミコンハウス稲田店	026-263-2222		○
ファミコンハウス川中島店	026-283-7322		○
桃太郎しもすわ店	0266-28-0505	○	○
桃太郎茅野店	0266-72-8732	○	○
桃太郎チムラ店	026-241-3109	○	○
桃太郎二子橋店	0263-27-0194		○
桃太郎元町店	0263-36-7770		○
夢らんどタッチ	0263-51-1711	○	○
わんぱくこぞう小諸店	0267-22-0686	○	○

静岡県

店名	TEL	ROM	CD
エスポット静岡東店	054-264-8800		○
エスポット新富士駅南店	0545-62-6600	○	○
エスポット冨士店	0545-60-8800		○
エスポット藤枝店	054-646-7700		○
エフワン	053-458-0828	○	○
エマーソン掛川店	0537-22-8999	○	○
エマーソン笠井本店	053-433-9900	○	○
エマーソン国府台店	0538-32-6500	○	○
エマーソン幸店	053-473-4600	○	○
エマーソン高林店	053-474-5988	○	○
エマーソン豊田店	0538-35-9779	○	○
エマーソン浜北店	053-586-7331	○	○

店名	TEL	ROM	CD
ブルート豊栄店	025-388-7915	○	○
マック	0256-34-0103	○	○
ユメック長岡駅東口	0258-37-5271	○	○
ユメック長岡大島店	0258-28-5220	○	○
ユメック上越パティオ店	0255-22-6844	○	○
ユメック上越高田店	0255-26-9930	○	○
ヨドバシカメラ新潟店	025-249-1010	○	○

富山県

店名	TEL	ROM	CD
IQランド	0765-57-0955	○	○
げんきらんど魚津店	0765-22-9185	○	○
げんきらんど北の森店	0764-37-7010	○	○
げんきらんど呉羽店	0764-34-6116	○	○
げんきらんど新庄店	0764-51-9855	○	○
シャトル黒部店	0765-57-2522	○	○
シャトル高岡中川店	0766-23-3220	○	○
シャトル奥田店	0764-41-5121	○	○
シャトル小杉店	0766-57-0877	○	○
シャトル清水店	0764-93-7888	○	○
シャトル砺波平和店	0763-33-0678	○	○
シャトル二口店	0764-24-1101	○	○
宝島王国戸出店	0766-63-3524	○	○
ビルフェロー高岡サティ店	0766-21-6900	○	○
ファミコンワールド奥田店	0764-33-6635	○	○
ファミコンワールド窪店	0766-91-2914	○	○
ファミコンワールド城南店	0764-91-0035	○	○
ファミコンワールド昭和店	0766-26-5260	○	○
ファミコンワールド西中野店	0764-22-5078	○	○
ファミコンワールド野村店	0766-26-7640	○	○
プリンス	0764-72-2548		○

石川県

店名	TEL	ROM	CD
カメレオン倶楽部笠舞店	0762-23-6336	○	○
カメレオン倶楽部北町店	0762-60-6300	○	○
カメレオン倶楽部鳴和店	0762-51-6773	○	○
カメレオン倶楽部宝町店	0761-24-3585	○	○
カメレオン倶楽部七尾駅前店	0767-52-7543	○	○
カメレオン倶楽部野々市店	0762-48-2662	○	○
キッズさくらいゲーム館	0767-22-2083	○	○
キッズさくらいスカール店	076-289-5668	○	○
キッズワールド宇ノ気店	076-283-3922	○	○
キッズワールド津幡店	076-288-2111	○	○
COMG！加賀店	07617-2-8738	○	○
COMG！小松店	0761-24-4427	○	○
ソフトランド松任店	0762-76-7667	○	○
ソフトランド杜の里店	0762-33-4007	○	○
ソフトランドルネス前店	0762-51-6117	○	○
宝島王国金沢本店	0762-46-6590	○	○
宝島王国小松店	0761-23-7283	○	○
宝島王国DISC片町店	0762-33-7739	○	○
ファミーズ井林店	0768-82-8052	○	○
ファミーズ加賀店	07617-2-3885	○	○

福井県

店名	TEL	ROM	CD
宝島王国勝見店	0776-23-4149	○	○
宝島王国武生店	0778-24-0539	○	○
宝島王国種池店	0776-33-0470	○	○
宝島王国敦賀店	0770-24-3339	○	○
BIGエスカ店	0778-25-6661	○	○
BIG武生店	0778-25-6660	○	○
BIG本店	0776-24-4090	○	○

山梨県

店名	TEL	ROM	CD
おもちゃのイチノセ	0552-73-2270	○	○
おもちゃのさいとう	0552-35-5989	○	○

店名	TEL	ROM	CD
PIW／ぴゅう本厚木店	0462-24-6777	○	○
ファミコンショップエスニカ	0468-33-8576	○	○
ファミコンショップPADDY	045-546-9781	○	○
ファミコンショップマック	0462-33-7854	○	○
ファミコンショップ悟空	044-965-4344		○
ブックマート	045-788-1277	○	○
ブルートさつき橋店	044-211-7333	○	○
ブルート戸塚店	045-865-3175	○	○
ブルート六ツ川店	045-743-1790	○	○
メディアポリス十日市場店	045-983-7002	○	○
メディアポリス大和店	0462-63-1510	○	○
桃太郎杉田店	045-774-8914		○
桃太郎原当麻店	0427-78-4577	○	○
よしいトイス	0468-22-5388	○	○
ヨドバシカメラ横浜駅前店	045-313-1010	○	○
レインボー登戸店	044-935-0535	○	○
ロムハウス大船店	0467-44-8704	○	○
ロムハウス鶴見店	045-582-6626	○	○
ロムハウス戸塚店	045-871-9324	○	○

新潟県

店名	TEL	ROM	CD
カメレオン倶楽部柏崎店	0257-21-1693	○	○
カメレオン倶楽部木田店	0255-23-7888	○	○
カメレオン倶楽部十日町店	0257-52-0290	○	○
カメレオン倶楽部直江津店	0255-45-0313	○	○
カメレオン倶楽部長岡店	0258-39-9025	○	○
COMG！荒川店	0254-62-5505	○	○
COMG！内野店	025-263-1710	○	○
COMG！近江店	025-284-9260	○	○
COMG！亀田店	025-382-6177	○	○
COMG！小出店	02579-3-2256		○
COMG！五泉店	0250-42-7156		○
COMG！小針店	025-233-0812	○	○
COMG！三条店	0256-33-8799	○	○
COMG！新発田店	0254-27-1801		○
COMG！燕店	0256-66-1637	○	○
COMG！長岡店	0258-47-5665	○	○
COMG！中条店	0254-43-6055	○	○
COMG！新津店	0250-24-5858	○	○
COMG！新津さつき野店	0250-21-1177		○
COMG！藤見店	025-271-7981		○
COMG！水原店	0250-63-1177	○	○
COMG！吉田店	0256-92-7803	○	○
スイッチ	0255-26-2634	○	○
ソフマップ新潟店	025-249-9001	○	○
ダイセイコー佐渡両津店	0259-23-4778		○
ダイセイコー佐輪田店	0259-52-6190	○	○
宝島空港通り店	025-271-6661	○	○
宝島五泉店	0250-43-7100	○	○
宝島三条GAME館	0256-35-8180	○	○
宝島新津店	0250-25-2025	○	○
宝島西長岡店	0258-29-0666		○
宝島ハイパー柏崎店	0257-23-0114	○	○
宝島ハイパー新発田店	0254-26-6565	○	○
宝島ハイパー見附店	0258-63-3070	○	○
宝島万代本店	025-245-0690	○	○
Do—！長岡店	0258-47-5006	○	○
Do—！新潟店	025-285-2017	○	○
トップボーイ新大駅前店	025-269-1188	○	○
トップボーイ巻店	0256-72-2030	○	○
ブックスアシタバ	0258-34-5959	○	○
フリーク燕店	0256-66-5302	○	○

ソフトハウスアルゴウイングス店	0720-56-1514	○	○
ソフトハウスアルゴくずは店	0720-67-3765	○	○
ソフトハウスアルゴ交野店	0720-92-6660	○	○
ソフトハウスアルゴ香里店	0720-31-3991	○	○
ソフトハウスアルゴ高槻店	0726-85-6126	○	○
ソフトハウスMAC店	0720-47-5200	○	○
ソフパル堺東店	0722-28-2875	○	○
ソフパル松原店	0723-35-7034	○	○
ソフマップ大阪４号店	06-634-5820	○	○
ソフマップ大阪７号店	06-634-2076	○	○
ソフミック赤井店	0720-70-4944	○	○
ソフミック寝屋川店	0720-25-2596	○	○
ソフミック門真店	0720-83-7601	○	○
チャドラン	0722-79-6651	○	○
トイプラザ光明池店	0722-99-8080	○	○
TOKiO難波店	06-212-3918	○	○
トップボーイ関大駅前店	06-821-3656	○	○
トップボーイスタック東淀川店	06-399-8120	○	○
トップボーイ摂津富田店	0726-93-4544	○	○
トレジャーボックス箕面牧落店	0727-24-2802	○	○
NET香里園店	0720-35-6017	○	○
PAL高槻店	0726-75-8270		○
パルメディア	06-337-3332	○	○
ビルフェロー南高槻サティ店	0726-71-5060	○	○
ファミコン・アミューズメントヤマト	06-864-4576	○	○
ファミコンショップDr.ムー楠葉店	0720-66-2298	○	○
ファミコンショップDr.ムー上野芝店	0722-44-2466	○	○
ファミコンショップDr.ムー江坂店	06-369-2734	○	○
ファミコンショップDr.ムー香里園店	0720-33-2720	○	○
ファミコンショップDr.ムー金剛店	0721-29-5005	○	○
ファミコンショップDr.ムー四条畷店	0720-77-7736	○	○
ファミコンショップDr.ムー住道店	0720-72-3869	○	○
ファミコンショップDr.ムー高槻店	0726-93-0194	○	○
ファミコンショップDr.ムー東大阪店	0729-88-3255	○	○
ファミコンショップDr.ムー東香里店	0720-52-7010	○	○
ファミコンバンク都島店	06-924-0500	○	○
ファミコンプラザステップ	0726-92-2727	○	○
ファミコンランドF平尾店	06-551-2261	○	○
ファミコンワールド曽根店	06-855-4097		○
フジランド泉佐野店	0724-61-0400	○	○
フジランド岸和田店	0724-38-3685	○	○
フジランド庄内店	06-336-4569	○	○
フジランド塚本店	06-475-8171	○	○
ブルート近鉄八尾店	0729-24-7060	○	○
ブルート堺東店	0722-24-6462	○	○
ブルート菅原店	06-327-9993	○	○
ブルート塚本店	06-309-7999	○	○
ブルート豊里店	06-327-7333	○	○
ブルート西中島店	06-309-2242	○	○
ブルート野江内代店	06-923-6177	○	○
ブルート毛馬店	06-923-5913	○	
ブルート門真月出町店	06-903-4437	○	○
古本市場東豊中店	06-842-3411	○	○
ポップ	06-954-5570	○	○
ホビーアイランド	06-933-2923	○	○
マルゲ屋梅田店	06-359-7751	○	○
マルゲ屋大阪上六店	06-775-9348	○	○
ミノスケ泉ヶ丘パンジョ店	0722-94-3344	○	○
ミノスケ和泉府中店	0725-46-1701	○	○
ミノスケ鳳店	0722-62-9555	○	○
ミノスケ岸和田店	0724-37-9844	○	○

カメレオン倶楽部千本通り店	075-415-3801	○	○
カメレオン倶楽部西舞鶴店	0773-75-6710	○	○
カメレオン倶楽部東舞鶴店	0773-63-6090	○	○
カメレオン倶楽部福知山店	0773-24-3494	○	○
カメレオン倶楽部南福知山店	0773-24-0233	○	○
キタムラAVIX福知山店	0773-24-4566	○	○
ザウルス太秦店	075-864-9933	○	○
ザウルス桂店	075-394-5116	○	○
ザウルス上賀茂店	075-495-7891	○	○
ザウルス常盤店	075-864-6026	○	○
ザウルス大将軍店	075-464-4575	○	○
ソフトハウスアルゴ小倉店	0774-21-5572	○	○
ソフトハウスアルゴ城陽店	077-456-1077	○	○
宝島王国舞鶴店	0773-76-1450	○	○
ダムエル広小路店	0773-78-2223		○
ドキドキ冒険島京都桃山店	075-602-4146	○	○
トップボーイ綾部店	0773-43-3101	○	○
ニュータイプ梅津店	075-861-2233	○	○
ニュータイプ常盤店	075-864-0360	○	○
ニュータイプ大将軍店	075-464-8700	○	○
ニュータイプ花園店	075-464-6500	○	○
ハイパーニュータイプ西院店	075-316-0220	○	○
BIG梅津店	075-864-1770		○
ビルフェロー亀岡サティ店	0771-22-8173	○	○
ファミQ城陽店	0774-56-0193	○	○
ファミQ新田辺駅西口店	0774-63-2644	○	○
ファミコンショップギース西院本店	075-321-7506	○	○
ファミコンショップギース白梅町店	075-461-4487	○	○
ファミコンショップギース長岡天神駅前店	075-951-2604	○	○
ファミザウルス長岡店	075-955-7078	○	○
ファミザウルス山科店	075-595-0300	○	○
ブルート桂店	075-394-4901	○	○
ブルート北大路店	075-411-1961	○	○
ブルート京都千本店	075-415-3071	○	○
ブルート九条新千本店	075-691-9031	○	○
ブルート西院店	075-312-7861	○	○
ブルート園部店	0771-62-0777	○	○
ブルート百万遍店	075-702-8221	○	○
ブルート伏見竹田店	075-645-4381	○	○
ブルート堀川五条店	075-821-8461	○	○
古本市場京都太秦店	075-823-3701	○	○
古本市場桃山店	075-612-8623		○
わんぱくこぞう寺町上店	075-343-9333	○	○

大阪府

カメレオン倶楽部西成店	06-561-7711	○	○
カメレオン倶楽部千林大宮店	06-955-6474	○	○
ガリバー豊南店	06-331-0533	○	○
ゲーパラメッチャあべのベルタ店	06-641-2350	○	○
ゲーパラメッチャ鳳店	0722-73-5260	○	○
ゲーパラメッチャフェスティバルゲート店	06-635-1308	○	○
ゲームプラザ元気303	0726-94-1953	○	○
ゲームフリークJR茨木店	0726-27-4565	○	○
ゲームフリークまさご店	0726-37-6731	○	○
CO—CO—RO	0720-75-8754	○	○
コスモメディア仁和寺店	0720-38-4660	○	○
コング近大前店	06-721-8009	○	○
シータショップ淡路店	06-321-9779	○	○
シータショップ吹田店	06-380-1160	○	○
スタンバイVer.２	06-641-7650	○	○
ソフトチャンピオン門真店	0720-84-5154	○	○
ソフトハウスI.O店	0720-24-7807	○	○

GパワーZかがしま店	058-254-1270	○	○
GパワーZ岐阜店	058-266-1450	○	○
GパワーZ岐阜北店	058-294-8286	○	○
スパーランド芥見店	058-242-0886	○	○
スパーランド鵜沼店	0583-84-7988	○	○
スパーランド各務原店	0583-71-3671	○	○
スパーランド関店	0575-23-6225	○	○
スパーランド土岐店	0572-55-7055	○	○
スパーランド那加店	0583-71-7226	○	○
スパーランド蘇原店	0583-83-2801	○	○
ドキドキ冒険島今渡店	0574-28-5833	○	○
BIG神岡店	0578-２-6169		○
BIG土岐店	0572-55-7683		○
ファミコンショップゼロワン	0572-25-7601	○	○
ファミコンショップ中津川店	0573-65-8781	○	○
ファミコンショップビーバー	058-239-6295	○	○
ファミコン宝島大垣店	0584-77-2088	○	○
ファミコン宝島大野店	0585-32-4970	○	○
ファミコンランド大垣店	0584-78-1159	○	○
ファミコンランド大垣バイパス店	0584-81-1540	○	○
ファミコンランド可児店	0574-63-6996	○	○
ファミコンランドハッピーほづみ店	05832-７-2778	○	○
ブルート各務原店	0583-71-7900	○	○
ブルート岐南店	058-245-5222	○	○
ブルート羽島店	0583-91-0032	○	○

三重県

スーパーランド四日市本店	0593-59-2777	○	○
スーパーランド四日市一番店	0593-59-2288	○	○
ドリーム	0594-23-9570	○	○
ネクストワン上野あかもん店	0595-24-6723		○
ネクストワン名張駅前店	0595-64-8283		○
ビルフェロー桑名サティ店	0594-24-5574	○	○
ファミコンショップフロンティア	0593-45-1878	○	○
ファミコンショップミルキー	05998-５-5928		○
ファミコンチャンプ名張店	0595-64-5122	○	○
ファミコンランドチャンプ松阪店	0598-26-7771	○	○
ファミコン倶楽部	0594-23-9067	○	○
ファミランスペース鈴鹿	0593-81-0123	○	○
ブルート川越店	0593-65-0887	○	○
メディアベイ鈴鹿ハンター店	0593-79-6047		○
メディアベイ鈴鹿店	0593-70-7719		○
リトルウイング	0599-25-1975	○	○
Y２スクエア生桑店	0593-31-7172	○	○
Y２スクエア伊勢店	0596-36-8002	○	○
Y２スクエア津南店	0592-35-0614	○	○
Y２スクエア四日市駅前店	0593-55-0101	○	○

滋賀県

ウイング名坂店	0748-63-4588	○	○
ゲームトピアユービート近江八幡店	0748-31-2055	○	○
ゲームトピアユービート甲西中央店	0748-71-2000	○	○
ゲームトピアユービート高野店	0775-51-2255	○	○
ゲームトピアユービート野洲駅前店	0775-86-8002	○	○
ゲームトピアユービート菩提寺店	0748-74-1919	○	○
ゲームトピアユービート水口店	0748-65-2000	○	○
ゲームプラザ元気302	0775-74-2502	○	○
ファミザウルス八日市店	0748-23-8717	○	○
リブ	0775-33-2033		○

京都府

イエローバッグ	075-343-4860	○	○
カメレオン倶楽部亀岡店	0771-25-5290	○	○
カメレオン倶楽部亀岡駅前店	0771-25-7084	○	○

ゲームスペース宝島春日井店	0568-33-1722	○	○
コンプマート大須店ネバーランド	052-241-7076	○	○
サウンドベイ植田店	052-803-0101		○
サウンドベイベルコート店	0561-54-9191		○
スーパーランド	052-532-8876	○	○
ソフトマックス稲沢店	0587-34-2525	○	○
ソフトマックス西春店	0568-26-0262	○	○
ドリームランド豊明店	0562-93-3113	○	○
ドリームランド本店	0562-97-3647	○	○
ドルフィン山本２号店	052-264-4149	○	○
ドルフィン山本本店	052-263-9367	○	○
ドルフィン山本メガタウン店	052-261-3363	○	○
ハイパーファミコング上和田店	0564-54-1444	○	○
BGM	0561-83-1101	○	○
BIG常滑店	0569-34-4312		○
ビルフェロー豊田サティ店	0565-33-3061	○	○
ファミーズ半田インター店	0569-25-0444	○	○
ファミーズ共和店	0562-45-0500	○	○
ファミーズ柴田店	052-614-5779	○	○
ファミーズ知多朝倉店	0562-54-0077	○	○
ファミーズ常滑店	0569-36-0036	○	○
ファミーズ富木島店	052-689-1211	○	○
ファミーズ名港店	052-659-1433	○	○
ファミコング岡崎店	0564-26-2535	○	○
ファミコン宝島一宮店	0586-43-4700	○	○
ファミコン宝島犬山店	0568-62-8581	○	○
ファミコンプラザ梅坪店	0565-33-7080	○	○
ファミコンプラザ尾張旭店	0561-54-8980	○	○
ファミコンプラザ春日井店	0568-85-5612	○	○
ファミコンプラザ瀬戸店	0561-84-0996	○	○
ファミコンプラザぴっぷBoy's	052-352-8867	○	○
ファミコンランド岩倉店	0587-38-1098	○	○
ファミコンランド尾西三条店	0586-62-7420	○	○
ファミコンランド江南店	0587-53-2655	○	○
ファミコンランド豊橋店	0532-46-6220	○	○
ファミコンランド中川店	052-354-1761	○	○
ファミコンランド森本店	0586-24-2341	○	○
ファミコンランド一宮北店	0586-61-8775	○	○
ファミッ子ハウス渋谷店	0565-89-5667	○	○
ファミラン岡崎店	0564-23-8133	○	○
ファンタジーワールド西尾店	0563-54-6080	○	○
ブルート安城店	0566-75-2851	○	○
ベスト電器今池店	052-741-8900	○	○
ポニーランド	052-412-3288	○	○
マジカル黒川店	052-915-7637	○	○
マジカル西尾店	0563-57-1561	○	○
マジカル甚目寺店	052-445-7406	○	○
マジカルガーデン安城店	0566-97-0901	○	○
マジカルガーデン江南店	0587-55-9827	○	○
マジカルガーデン港店	052-384-4571	○	○
マルゲ屋名古屋店	052-583-2970	○	○
ミノスケ東海店	052-602-1525		○
ミノスケ豊田店	0565-33-3002	○	○
メディアシティBOM豊橋店	0532-37-7888		○
桃太郎知立店	0566-83-7960		○
遊コン知多半田駅前店	0569-26-1542	○	○

岐阜県

ファミコンワールドJOY	0584-82-1025	○	○
COMG！茜部店	058-274-5611		○
COMG！則武店	058-294-5110		○
GパワーZうずら店	058-273-9557	○	○

店名	TEL	ROM	CD
ブルート仁保店	082-288-3456	○	○
ブルート八幡店	0829-27-4709	○	○
古本市場福山曙店	0849-57-8112	○	○
古本市場福山春日店	0849-45-1201	○	○
ベスト電器三原店	0848-67-8986	○	○
マリオワールド白島店	082-223-6981		○
ミノスケ旭店	082-255-3453	○	○
メリットSORA	0823-57-6969	○	○
遊コン福山店	0849-21-6045	○	○
レプトン安古市店	082-872-6692	○	○
レプトン祇園店	082-875-0781	○	○
レプトン地蔵通り店	082-246-3430	○	○
レプトン出汐店	082-255-9467	○	○
レプトン廿日市店	0829-32-8895	○	○
レプトン府中店	082-285-9184	○	○
レプトン123五日市店	0829-22-5079	○	○
レプトン123海田店	082-824-3229	○	○
レプトン123可部店	082-814-4177	○	○
島根県			
おもちゃのにしお	08512-2-3387	○	○
宝島王国出雲店	0853-25-2164	○	○
デックボーイ安来店	0854-23-0954	○	○
ファミコンキッド出雲店	0853-23-8807		○
ファミコンキッド松江店	0852-55-2680		○
ファミコンキッド山代店	0852-28-5311		○
ファミコンワールド江津店	08555-2-0767		○
ブックセンターコスモ出雲店	0853-20-2600		○
マルコン出雲北店	0853-20-0808	○	○
メルヘン江津店	0855-52-1822		○
メルヘン益田店	0856-23-7866		○
遊コン松江店	0852-26-2168	○	○
山口県			
FCアサミ	0832-23-2563		○
おもちゃ市場M	0835-22-5783	○	○
カメレオン倶楽部新下関店	0832-56-3036	○	○
コオノおもちゃ屋さん	0820-22-0755	○	○
COMG！岩国店	0827-29-0180		○
COMG！南岩国店	0827-32-1010		○
トイランドさわい	0833-71-2541		○
トップボーイ幡生店	0832-53-8005	○	○
トップボーイ稗田店	0832-54-5360	○	○
ネバーランド小野田公園通店	0836-84-7255	○	○
ブルート下松店	0833-41-5309	○	○
ブルート遠石店	0834-22-6707	○	○
ブルート長門店	0837-22-6521	○	○
ブルート光店	0833-71-0322	○	○
ブルート防府西店	0835-38-6068	○	○
ブルート政所店	0834-63-9977	○	○
ブルート柳井南店	0820-23-5622	○	○
ブルート湯田店	0839-20-6311	○	○
Bear宇部店	0836-33-3391		○
Bear下関東店	0832-22-9566		○
Bear新下関店	0832-56-7747		○
ベストソフトタウンシーモール店	0832-67-1201	○	○
マルコン新南岩国店	0827-34-0033	○	○
徳島県			
Colors佐古店	0886-53-2568	○	○
ギャオス藍住本店	0886-92-1689	○	○
ギャオス大林店	08853-7-3972	○	○
ギャオス沖浜店	0886-56-8975	○	○
ギャオス北島店	0886-98-0469	○	○

店名	TEL	ROM	CD
古本市場倉敷堀南店	086-434-9696	○	○
古本市場倉敷白楽町店	086-434-0088	○	○
古本市場高島店	086-273-8025	○	○
古本市場豊浜店	086-225-4568	○	○
古本市場平井店	086-271-5888	○	○
ボードウォーク	086-224-4064	○	○
メディアステーションTEN2	086-434-4117	○	○
遊コン北園店	0868-24-6600	○	○
遊コン倉敷駅前店	086-427-5415	○	○
遊コン倉敷2号店	086-424-1843	○	○
遊コン総社店	0866-94-2345	○	○
遊コン津島店	086-255-0275	○	○
遊コン中山下店	086-223-0230	○	○
遊プラザメディオ	086-252-4212	○	○
レガーロ児島店	086-473-8825		○
レガーロ高島店	086-270-0888		○
レガーロ津山店	0868-26-3625		○
レガーロ平島店	086-297-6617		○
わんぱくこぞう岡大店	086-253-3185	○	○
広島県			
カレント	0829-74-1331		○
ギャオス翠店	082-255-8014	○	○
ゲームアーク尾道店	0848-22-8300	○	○
ゲームアーク呉店	0823-26-7773	○	○
ゲームアーク焼山店	0823-34-5611		○
ゲームアーク竹原店	0846-22-4655		○
ゲームアーク東広島店	0824-24-9692	○	○
ゲームアーク福山蔵王店	0849-41-3660	○	○
ゲームアーク福山三之丸店	0849-28-5166		○
ゲームアーク松永店	0849-33-3355	○	○
ゲームアーク三次店	0824-64-1920		○
ゲームアーク三原店	0848-62-0411	○	○
ゲームアーク因島店	08452-2-9980		○
COMG！福山蔵王店	0849-20-8733		○
COMG！本通店	082-247-0978		○
セルトップ	0849-32-0429		○
ソフト＆ソフト	0849-23-0935	○	○
ソフトランド神辺店	0849-63-7081	○	○
ソフトランド府中店	0847-41-5908	○	○
ソフマップ広島店	082-544-3200	○	○
デオデオCOMCITY福山店	0849-21-1200	○	○
デオデオ本店	082-247-5111	○	○
トイショップチャイルド	082-272-5944	○	○
トップボーイ呉店	0823-24-7776	○	○
ハイパーブルート五日市店	0829-21-5040	○	○
ビスコ紙屋町店	082-247-5618	○	○
VIC尾道店	0848-23-8978	○	○
VIC春日店	0849-41-4150	○	○
VIC多治米店	0849-57-6372	○	○
VIC松永店	0849-34-3389	○	○
VIC三原駅前店	0848-67-6706	○	○
ピッコロ	0849-76-4301	○	○
ブルート宇品店	082-255-2347	○	○
ブルート大竹店	08275-2-2777	○	○
ブルート可部店	082-815-5626	○	○
ブルート神辺店	0849-63-3795	○	○
ブルート熊野店	082-854-0499	○	○
ブルート呉店	0823-25-8241	○	○
ブルート呉駅前店	0823-26-7545	○	○
ブルート高陽店	082-845-2346	○	○
ブルート焼山店	0823-33-5651	○	○

店名	TEL	ROM	CD
わんぱくこぞう西舞子店	078-785-3145	○	○
わんぱくこぞう三田店	0795-62-5510	○	○
奈良県			
カメレオン倶楽部紀寺店	0742-26-4713	○	○
システム21王寺店	0745-32-2132	○	○
システム21奈良店	0742-35-9800	○	○
ドキドキ冒険島八木店	07442-4-7798	○	○
ファミコンショップDr.ムー生駒店	07437-4-0445	○	○
ブルート柏木店	0742-34-0733	○	○
ブルート京終店	074-261-3799	○	○
桃太郎西大和店	0745-31-3621	○	○
遊コン奈良店	0742-22-1913	○	○
レプトン田原本店	07443-2-5355	○	○
わんぱくこぞう大和高田店	0745-23-7805	○	○
和歌山県			
ガリバー	0734-52-3689	○	○
ゲームフリーク岩出店	0736-62-7171	○	○
ツインビー	0739-47-1643	○	○
ツインビー御坊店	0738-24-1508	○	○
ツインビー田辺店	0739-26-2148	○	○
ドキドキ冒険島和歌山店	0734-31-4840	○	○
ミノスケ三木町本店	0734-26-2103	○	○
わんぱくこぞう海南店	0734-83-7488	○	○
わんぱくこぞう狐島店	0734-56-0331	○	○
わんぱくこぞう田辺店	0739-26-2808	○	○
わんぱくこぞうぶらくり丁店	0734-22-7338	○	○
鳥取県			
おもちゃのたいら	0858-23-1313		○
カメレオン倶楽部鳥取倉吉店	0858-23-1124	○	○
宝島王国米子店	0859-22-9400	○	○
テックボーイ境港店	0859-42-5631	○	○
トップボーイ東福原店	0859-34-9796	○	
ブックセンターコスモ岩吉店	0857-28-4560	○	○
ブックセンターコスモ吉方店	0857-23-1055	○	○
ブックセンターコスモ米子店	0859-35-5670		○
ベスト電器倉吉本店	0858-48-9090	○	○
ベスト電器米子店	0859-23-2311	○	○
友＆愛米子店	0859-32-0353	○	○
遊コン米子店	0859-35-2789	○	○
ルック駅南店	0857-29-2522	○	○
岡山県			
表町メディオ	086-232-4876	○	○
カリメーラ	0866-22-7511	○	○
キャンプ大元店	086-245-8291	○	○
白木生花店	086-287-2868	○	○
ソフトランド井原店	0866-62-6615	○	○
ちろりん村高屋店	086-271-7444	○	○
トイ＆ホビーいろは堂表町店	086-222-5472	○	○
ネッシー西大寺店	086-942-3984	○	○
ネッシー番町店	086-233-1633	○	○
Punchi倉敷店	086-466-3370	○	○
Punchi津島店	086-256-0378	○	○
VIC井原店	0866-63-2115	○	○
VIC笠岡店	0865-62-5770	○	○
VIC高梁店	0866-22-9711	○	○
ファミコン村洲崎店	086-262-8068	○	○
ファミコン村邑久店	08692-4-1484	○	○
ブックセンターコスモウエストランド店	0868-28-6700		○
ブックセンターコスモ津山店	0868-26-8500		○
古本市場京山店	086-255-0313	○	○
古本市場倉敷中島店	086-466-3706	○	○

店名	TEL	ROM	CD
ミノスケ堺東店	0722-22-7045	○	○
ミノスケ新金岡店	0722-50-7591	○	○
ミノスケ八尾店	0729-24-4727	○	○
ミノスケ枚方店	0720-98-9896	○	○
遊コンあびこ店	06-690-2291	○	○
遊コンアルケミックス石橋店	0727-60-2216	○	○
遊コン和泉府中店	0725-46-3331	○	○
遊コン上新庄駅前店	06-323-4067	○	○
遊コン高槻店	0726-84-2890	○	○
遊コン長瀬店	06-730-3370	○	○
遊コン羽曳野店	0729-57-1466	○	○
ユニエース津久野店	0722-71-3956	○	○
ユニエース藤井寺店	0729-55-7567	○	○
ユニエース百舌鳥店	0722-57-4056	○	○
わんぱくこぞう茨木店	0726-24-8668		○
兵庫県			
カメレオン倶楽部小野店	0794-62-7260	○	○
カメレオン倶楽部洲本店	0799-23-2085	○	○
カメレオン倶楽部津名店	0799-62-5425	○	○
カメレオン倶楽部西鈴蘭台店	078-594-2620	○	○
カメレオン倶楽部舞子店	078-783-6630	○	○
カメレオン倶楽部三原店	0799-42-6765	○	○
ギャオス三田店	0795-59-6148	○	○
SOMES新在家店	0792-95-7300	○	○
SOMESアメリカ村	0792-33-4680	○	○
ソフマップ神戸ハーバーランド店	078-360-0900	○	○
TOKiOつかしん店	06-420-3647	○	○
ドキドキ冒険島西脇店	0795-23-8717	○	○
トレジャーボックス川西能勢口店	0727-55-5203	○	○
ニチデン福崎店	0790-22-1161	○	○
ビルフェロー東神戸サティ店	078-452-3120	○	○
ファミーズサンクス神戸北店	078-583-8080	○	○
ファミーズサンクスバラ公園店	0727-84-1900	○	○
ファミーズサンクス本店	0727-81-4100	○	○
ファミコンショップギース加古川店	0794-26-3300	○	○
ブックセンターコスモ浜坂店	0796-82-3334		○
ブルート出屋敷店	06-418-4833	○	○
ブルート魚住店	078-947-0715	○	○
ブルート丹南店	0795-94-4620	○	○
ブルート長田店	078-691-5069	○	○
ブルート東加古川店	0794-25-8099	○	○
古本市場伊丹店	0727-77-5335	○	○
古本市場宝塚店	0797-85-6075	○	○
古本市場西神戸店	078-921-4770	○	○
古本市場西宮店	0798-63-6966	○	○
メディアマートPAL北鈴蘭台店	078-594-0999	○	○
遊コン板宿店	078-736-0018	○	○
遊コン伊丹店	0727-73-1065	○	○
遊コン学園都市店	078-793-0131	○	○
遊コン加古川店	0794-26-4530	○	○
遊コン垂水店	078-707-9847	○	○
遊コン塚口店	06-421-2791	○	○
遊コン豊岡店	0796-24-4403	○	○
遊コン西明石店	078-924-1922	○	○
遊コン姫路駅前店	0792-84-4758	○	○
遊コン姫路キャスパ	0792-88-7805	○	○
遊コン妙法寺店	078-742-0079	○	○
わんぱくこぞう伊丹店	0727-84-5519	○	○
わんぱくこぞう川西多田店	0727-93-6649	○	○
わんぱくこぞう塚口店	06-421-0940	○	○
わんぱくこぞう名谷店	078-795-5185	○	○

ハイパーブルート熊本菊陽店	096-292-3450	○	○
ブルート荒尾店	0968-62-0695	○	○
ブルート上熊本店	096-351-9018	○	○
フレンズ	0969-23-6870	○	○
ベスト本渡店	0969-23-7211	○	○
ベストソフトタウン新市街店	096-323-8003	○	○
BOM熊本御領店	096-388-0877		○
大分県			
宝島王国大分南店	0975-67-0295	○	○
宝島王国日田店	0973-22-8103	○	○
トップボーイ明野店	0975-52-9941	○	○
トップボーイ日田店	0973-23-6602	○	○
パルテック竹町ゲーム店	0975-38-2566	○	○
ブルート明野店	0975-51-2999	○	○
ブルート今津留店	0975-53-1671	○	○
ブルート佐伯駅前店	0972-23-1900	○	○
ブルート敷戸店	0975-67-1839	○	○
ブルート大在店	0975-92-7400	○	○
ブルート鶴崎店	0975-23-1575	○	○
ブルート鶴見店	0977-26-5712	○	○
ブルート中津店	0979-24-7323	○	○
ベスト大分ゲーム館	0975-32-6560	○	○
ベスト電器別府店	0977-21-9193	○	○
わんぱくこぞう宇佐店	0978-38-6198	○	○
わんぱくこぞう中津店	0979-24-1029	○	○
宮崎県			
元気宮崎住吉店	0985-39-2660		○
宝島王国都城店	0986-38-5284	○	○
パル宮脇店	0985-20-1172	○	○
パルメディオ大淀店	0985-50-2922	○	○
パルメディオ清武店	0985-84-1828	○	○
ベストソフトタウン都城店	0986-25-5813	○	○
ベストソフトタウン宮崎本店	0985-53-6742	○	○
ベストビデオ大塚店	0985-52-7746	○	○
ベストビデオ日南店	0987-24-0894	○	○
ユニオン3加納店	0985-85-8228	○	○
ユニオン3国富店	0985-75-6756	○	○
ユニオン3佐土原2号店	0985-73-1997	○	○
ユニオン3宮崎店	0985-20-2310	○	○
鹿児島県			
カメレオン倶楽部照国店	099-227-9177		○
カメレオン倶楽部西鹿児島店	0992-52-1516	○	○
ファミザラス国分店	0995-46-3003	○	○
ファミザラス鹿屋店	0994-40-3788	○	○
ブルート串木野店	0996-32-4564	○	○
沖縄県			
カメレオン倶楽部安慶名店	098-972-7518		○
カメレオン倶楽部牧港店	098-870-1540	○	○
ブルート儀保店	098-884-8793	○	○
ブルート胡屋店	098-934-6904	○	○
ブルート城間店	098-875-3543	○	○
ブルート寄宮十字路店	098-831-6655	○	○
ブルート我如古店	098-898-8833	○	○

チェーン店『TVパニック』につきましては、全国すべてのお店でお取り扱いしています。お問い合わせ下さい。

ブルート直方店	09492-4-6689	○	○
ブルート中間店	093-245-7511	○	○
ブルート西新店	092-845-1024	○	
ブルート百年橋店	092-523-6718	○	○
ブルート二日市店	092-922-5100	○	○
ブルート舞松原店	092-681-8798	○	○
ブルート前原店	092-321-0334	○	○
ベスト行橋店ファミコンコーナー	09302-3-7701	○	○
ベスト和白GAME館	092-608-5294	○	○
ベストソフトタウン戸畑店	093-882-4501	○	○
ベストソフトタウン若宮店	092-662-7851	○	○
ベスト電器大橋店	092-553-8077	○	○
ベスト電器片江店ファミコンコーナー	092-864-1781	○	○
ベスト電器小倉店FCコーナー	093-531-4977	○	○
ベスト電器田川店	0947-45-0115	○	○
ベスト電器福岡本店	092-752-5845	○	○
ベスト電器穂波店ファミコンコーナー	0948-28-1150	○	○
ベストビデオ福重店	092-881-5980	○	○
ベストビデオ大野城店	092-592-9440	○	○
ベストビデオ香椎店	092-672-7245	○	○
ベストビデオ春日店ファミコンコーナー	092-572-3606	○	○
ベストビデオ西新店ファミコンコーナー	092-821-2048	○	○
ベストビデオ二日市店ファミコンコーナー	092-921-2300	○	○
マルコン東福間店	0940-42-5900	○	○
メディアナイン赤間店	0940-32-4200	○	○
メディアナイン城野店	093-922-3999	○	○
メディアナイン新宮店	092-607-3066	○	○
メディアナイン折尾駅前店	093-693-9922	○	○
メディアナイン折尾本店	093-601-3600	○	○
わんぱくこぞう古賀店	092-944-5755	○	○
佐賀県			
トップボーイ小城店	0952-72-6266	○	○
トップボーイ佐賀店	0952-24-6665	○	○
トップボーイ武雄店	0954-23-4533	○	○
Bee1鳥栖店（アプロ）	0942-84-6090	○	○
ブルート鹿島店	09546-2-3337	○	○
ブルート鳥栖店	0942-85-1571	○	○
ブルート本庄店	0952-22-6466	○	○
ベストソフトタウン佐賀兵庫店	0952-26-2262	○	○
長崎県			
SASEBOGAME館ぴゅあ下京店	0956-25-6645	○	○
SASEBOGAME館ぴゅあ相浦店	0956-47-6511	○	○
SASEBOGAME館ぴゅあ大塔店	0956-32-6007	○	○
SASEBOGAME館ぴゅあ本店	0956-22-2257	○	○
ブルート新大工店	0958-22-9956	○	○
ベスト電器壱岐店ファミコンコーナー	09204-7-4855	○	○
ホビーショップツイン住吉店	0958-43-6400	○	○
ホビーショップツイン中通店	0958-27-0615	○	○
熊本県			
カメレオン倶楽部健軍店	096-365-2360	○	○
トップボーイ健軍店	096-367-5945	○	○
トップボーイ新南部店	096-387-1761	○	○
トムズクラブ植木店	096-273-2003	○	○
トムズクラブ大津店	096-293-8862	○	○
トムズクラブ熊南店	096-370-2828	○	○
トムズクラブ浄行寺店	096-344-6577	○	○
トムズクラブ白山店	096-363-7704	○	○
トムズクラブ本店	0967-22-4733	○	○
トムズクラブ松橋店	0964-33-5557	○	○
トムズクラブ八代店	0965-35-4862	○	○
トムズクラブ山鹿店	0968-44-1956	○	○

COMG！WITH21店	0899-35-5246	○	○
COMG！銀天街店	0899-47-1172	○	○
COMG！松山南店	0899-56-4522	○	○
シンワ常盤店	0898-24-1400	○	○
シンワ別宮店	0898-24-1466	○	○
ソフトランド	089-933-7559	○	○
HIMEトイステーション	0898-64-3446	○	○
ファミコンショップチャレンジ	0894-24-2950	○	○
ブルート今治南店	0898-23-5033	○	○
ブルート伊予三島店	0896-24-5496	○	○
ブルート久米店	0899-70-5330	○	○
ブルート新居浜店	0897-36-5253	○	○
ブルート新居浜泉川店	0897-66-1089	○	○
ブルート砥部店	0899-57-6663	○	○
ブルート土居店	0896-74-1091	○	○
ブルート東予店	0898-64-5331	○	○
ブルート平和通店	0899-27-6627	○	○
ブルート松山駅前店	0899-21-5001	○	○
ベスト電器松山本店ファミコンコーナー	089-935-5878	○	○
リンクス	0896-24-2122	○	○
高知県			
おもしろランドキャンプ安芸店	08873-4-3707	○	○
おもしろランドキャンプ朝倉店	0888-40-5205	○	○
おもしろランドキャンプ北新田店	0888-33-0147	○	○
おもしろランドキャンプ塩田店	0888-72-0148	○	○
おもしろランドキャンプ宿毛店	0880-63-5172	○	○
おもしろランドキャンプ須崎店	0889-43-1789	○	○
おもしろランドキャンプ高須店	0888-80-3065		○
おもしろランドキャンプはりまや店	0888-85-3054	○	○
GAMELANDアイドル21	0880-35-6260	○	○
P・BOY土佐道路店	0888-40-6433		○
P・BOY室戸店	08872-2-0563		○
ブルート中久万店	0888-71-7001	○	○
ブルート若草店	0888-40-3708	○	○
ベスト電器桟橋店	0888-33-3005	○	○
福岡県			
Booksあんとく三潴店	0942-64-5656	○	○
アサヒトーイ永犬丸店	093-613-0585		○
カメレオン倶楽部行橋店	093-025-6079	○	○
トップボーイ荒江店	092-831-0400	○	○
トップボーイ折尾店	093-603-5570	○	○
トップボーイ名島店	092-663-0006	○	○
ハイパーブルート空港前店	092-624-1530	○	○
パルテック小倉店	093-551-8584	○	○
パルテック小倉南店	093-475-9821	○	○
パルテック福岡店	092-733-8927	○	○
Bee1合川店（アプロ）	0942-45-0712	○	○
Bee1久留米南店（アプロ）	0942-22-7611	○	○
Bee1小郡店（アプロ）	0942-73-1555	○	○
Bee1JR店（アプロ）	0942-39-8207	○	○
Bee1津福店（アプロ）	0942-32-7230	○	○
Bee1二日市店（アプロ）	092-921-1646	○	○
Bee1八女店（アプロ）	0943-22-7404	○	○
ブルート赤間店	0940-35-1077	○	○
ブルート飯塚店	0948-24-4714	○	○
ブルート春日原店	092-592-0958	○	○
ブルート行橋安川通店	09302-5-7693	○	○
ブルート折尾店	093-603-3191	○	○
ブルート高宮店	092-541-8007	○	○
ブルート田川伊田駅店	0947-45-1289	○	○
ブルート通町店	0944-55-5339	○	○

ギャオス住吉店	0886-54-9330	○	○
ギャオス吉野本町店	0886-56-3567	○	○
シータショップ徳島店	0886-23-1386	○	○
CDショップビートボックス三加茂店	0883-82-4995	○	○
パークザウルス	0886-63-1521	○	○
ハイスコア矢三店	0886-33-3986	○	○
ファミコンショップギャオス国府店	0886-42-9111	○	○
ファミコンショップギャオス鳴門店	0886-84-0677	○	○
ブルート鴨島店	0883-22-2625	○	○
ブルート丸大ベビーセンター店	0886-96-3403	○	○
ベイクリスタル	0883-22-1530	○	○
ベイクリスタル鴨島店	0883-22-1530	○	○
ホビーショッププロポ	0886-85-7374	○	○
ホビーショッププロポ北島店	0886-98-5105	○	○
マルオカデンキ	0883-79-2820	○	○
桃屋藍住店	0886-93-0033	○	○
桃屋石井店	0886-74-4561	○	○
桃屋二軒屋店	0886-52-5255	○	○
ライトホビーショップ佐古店	0886-55-5248	○	○
ライトホビーショップ安宅店	0886-55-5220	○	○
わしや	0886-52-2212	○	○
香川県			
おもしろランドキャンプ観音寺店	0875-25-1563	○	○
おもしろランドキャンプ木太店	0878-61-6244	○	○
おもしろランドキャンプ高松新川店	0878-43-6177	○	○
おもしろランドキャンプゲームBOX今里店	0878-61-8909	○	○
ゲームショップUGA高瀬店	0875-72-3014	○	○
ゲームショップUGA本店	0875-23-2584	○	○
ゲームショップUGA詫間店	0875-83-4159	○	○
ゲームストリート一宮店	0878-85-6352	○	○
ゲームストリート観音寺駅前店	0875-24-3805	○	○
ゲームストリート三条店	0878-67-8718	○	○
ゲームストリート善通寺店	0877-63-3013	○	○
ゲームストリート高瀬店	0875-73-5007	○	○
ゲームストリート番町店	0878-37-0592	○	○
P・BOY国分寺店	0878-74-8732	○	○
P・BOY香川店	0878-79-1913		○
P.BOYS今里店	0878-34-0660	○	○
P.BOYS琴平店	0877-75-0071	○	○
P.BOYS善通寺店	0877-63-0660	○	○
P.BOYS丸亀店	0877-22-0990	○	○
ファミコンショップトッポ	0879-25-7094	○	○
ブルート観音寺店	0875-24-3311	○	○
ブルート木太店	0878-34-3856	○	○
ベスト電器宇多津店	0877-49-7792	○	○
ポニー	0877-24-0320	○	○
マウス	0878-88-5903	○	○
遊コン高松店	0878-34-3141	○	○
愛媛県			
おもしろランドキャンプ城辺店	0895-72-0084	○	○
おもしろランドキャンプ松山中央店	0899-27-0280	○	○
カメレオン倶楽部朝生田店	089-934-9333	○	○
カメレオン倶楽部鴨川店	089-978-6333	○	○
カメレオン倶楽部大街道店	089-935-7222	○	○
カメレオン倶楽部枝松店	089-913-0444	○	○
カメレオン倶楽部湊町店	089-934-9666	○	○
カメレオン倶楽部余戸店	089-965-0777	○	○
カワモト大洲店	0893-23-5570		○
カワモト重信店	0899-64-4575	○	○
カワモトフジグラン店	0899-22-5654	○	○
カワモト八幡浜店	0894-24-2660	○	○

任務、遂行します キャラクターテキスト

必殺技



Xキャリバー

空中で出すんだけどいまいち使いどころがない技



グランドセイバー

強のみ追加技のある突進技。ガードされるとちと痛い



ムーンスラッシャー

ハイデルンから継承したお馴染みの技



Vスラッシャー

お馴染みVの字切り。連続技にも組みこめるのでお特



アイスラッシャー

戻りにも判定があるけど、硬直が長いのだ



ボルテックランチャー

通称スイカ。先読み対空に使うのが吉



リボルスパーク

実はこの技はハイデルンの没技だったという



グラビティストーム

踊ってるみたいに見えるとっても派手な技

衣装



KOF'96(1P)

スタンダードは緑色。迷彩服っぽいです



KOF'96(2P)

服は紺で髪は赤に。'97には継承されなかったカラー



KOF'96(スタート・1P)

正装なのかな? 髪もおろしております



KOF'96(スタート・2P)

この姿からどうやって戦闘服になるかは依然謎



KOF'97(EXT・2P)

服がオレンジ。でもちょっとくすんでる色かも



KOF'97(EXT・1P)

服は茶色と地味だが髪の毛が紫で派手です



KOF'97(ADV・2P)

服が銅っぽい色に。髪は微妙に緑がかってます



KOF'97(ADV・1P)

'96の1Pと同じ。レオナの服は基本的に地味だよね

ポーズ



勝ち

靴紐を結んで次の試合に備えてるのかな?



負け

あんまり負けてる風に見えないけど負けポーズ



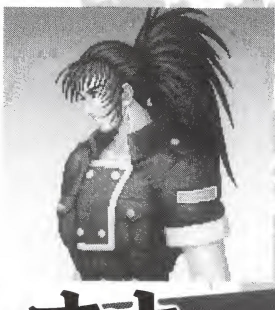
登場

なぜマントを羽織ってるんだろうな?



登場(暴走時)

暴走中です。女の子でこれは酷過ぎる!







レオナ

暗い過去を持つ少女 レオナに迫る

格闘技:マーシャルアーツ+ハイデルン流暗殺術
誕生日:1月10日
年齢:18歳
出身地:不明
血液型:B型
身長:176cm
体重:65kg
スリーサイズ:B84・W57・H85
趣味:特になし
好きな食べ物:野菜
大切なもの:特になし
嫌いなもの:血

★NFオフィシャル人気投票順位

第4回 10位 第5回 4位 第6回 2位

※プロフィールおよび技の写真は『KOF'97』のものです。人気投票の順位は総合順位です。

レオナのすべてに迫る！

受け継がれしオロチの血 そして悲しき過去

ハイデルンの秘蔵っ子としてKOF'96から登場したレオナ。

18歳ということで、普通ならば毎日が楽しくて仕方ないようなお年頃。それなのにレオナは、無口、無表情、無愛想。闘いにおいても常に冷静さを保ち、感情を見せることはない。

それもそのはず、彼女には隠された悲しき過去があった。

レオナは八傑集の一人、ガイデルの娘として生まれた。父・ガイデルは八傑集としての覚醒が不完全だったため、自分がオロチ一族ということを明かすことなく、普通の人間として暮らしていた。そして普通の人間の女性と結婚し、レオナが生まれたのだ。

レオナが10歳の時、八傑集四天王であるゲーニッツが、ガイデルの前に現れオロチ八傑集の任につくよう命じるが、ガイデルは普通の人間としての生活や何よりも愛する妻と娘のために、この命令を受け入れようとはしなかった。

そこでゲーニッツはガイデルの血を色濃く受け継ぐレオナを、オロチ一族として目覚めさせようとしたのだ。

その結果、力の制御ができなくなったレオナは暴走し、自ら両親を手にかけてしまう。そしてレオナ自身もその時の記憶を封印してしまうのだった。

そのため、彼女がどんな子供だったのか、両親とどのような親子関係であったかなど、両親がいない今となっては彼女以外知る者はいない。当のレオナもそのことに関しては口を開いたことがないので、はっきりとしたことは分からないままとなっている。

いつか心が癒えて、彼女自身の口から両親のことが語られる日はくるだろうか？



オロチに出会い、父の本当の姿を知るレオナ



封印していた過去のつらい記憶が蘇る…

ハイデルンにより 一流の戦士として成長

両親惨殺事件の捜査に立ち会ったハイデルンにレオナは発見され、彼に保護された。ハイデルンは彼女の境遇とその姿に、ルガールに殺された亡き娘の姿を見い出し、自分の暗殺術をすべて叩きこみ、戦士として育て上げた。そのため彼女の技はハイデルンと似た物が多い。

しかし、自分の娘の姿を見いだし暗殺術を？とお思いの方もいると思うが、別にハイデルンは強制的に教えたわけではないのだ。レオナ自身が暗殺術を覚えることを選んだので、ハイデルンはそれに応じただけという。確かにハイデルンは、訓練や任務に情をはさむことはしないが、人間関係においてまで冷徹な人ではない。意外と訓練の時以外はやさしい父親的な一面を見せていたのかもしれないね。

つらい過去を乗り越え 仲間とともに彼女は…

チームを組んだ当初、ラルフとクラークはレオナのことをあまりよく思っていなかったようである。確かにハイデルンの秘蔵っ子とはいえ、突然現れた若干18歳の少女が教官の代わりというのは納得いくものではなかっただろうし、加えてレオナは無口で無表情で無愛想ときているわけだから、当然といえば当然のことだったかもしれない。

そんな彼らも、オロチ一族との闘いを通して彼女の秘められた過去に触れ、なおかつ少しずつ自分たちに心を開き出した彼女に対し、次第によきパートナーという意識が芽生えてきたようだ。

オロチの呪縛から解き放たれ、これからレオナはどんな人生を歩むのだろうか？



死んでも意味がない。生きることが大切なのだ

相関キャラ

ハイデルン
ブラジルに秘密基地を置く傭兵部隊の総帥で、ラルフとクラークの殺戮技術の教官。レオナの育ての親でもある。

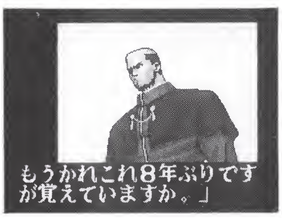
ラルフ
ハイデルンの傭兵部隊に所属するレオナの同僚兼上官。主にパワータイプの技を得意とする。

クラーク
ラルフとともにハイデルンの傭兵部隊に所属するレオナの同僚兼上官。投げ技に長けている。



元祖・怒チーム！彼らに支えられて今のレオナがあるのだ！

ゲーニッツ
オロチ八傑集四天王の一人。「吹き荒ぶ風」の異名を持つ。KOF'96のボス。レオナを目覚めさせた張本人。



ゲーニッツによってオロチの血に目覚める

ガイデル
今は亡きレオナの父。実はオロチ八傑集だが、完全な覚醒はしておらず、普通の人間として暮らしていた。

ワンポイントキャラクターレッスン

レオナの職業（？）傭兵という仕事に迫る！

●傭兵ってなんだ

金銭による報酬を条件に軍隊に参加する兵士、もしくは軍人集団。語源は報酬mercesである。

傭兵の歴史は意外と古く、古代ギリシャの時代までさかのぼることができる。古代ギリシアの都市国家（前8〜前4世紀）の末期、義務であった市民（青年男子）の軍隊参加を嫌う者が増え、金銭で応じる兵隊、つまり傭兵が生まれたといわれている。

中世での戦力の主体は騎士とされていたが、傭兵の存在も知られている。その頃の強力な隊長の元に集結し、戦争がある度に君主と契約を交わし、戦争が終わるとそのまま自活、すなわち組織的な略奪を生業としていたようだ。

また、絶対王政の常備軍を傭兵隊と呼ぶ場合もある。前者との決定的な違いは、個人志願であることと、平時にも常時勤務して給与を受けている点だろう。ブルボン朝のスイス連隊や、プロセインのフリードリヒ2世大王の〈巨人軍〉が有名だ。

現代的傭兵の一形態としては外人部隊がある。外人部隊は、通常20〜40歳位の男子が採用され、契約期間は通常3〜5年、軍隊生活経験者が多い。基本的に国籍や前歴は問われないので、政治亡命者や犯罪者もいるようだ。

●傭兵のお仕事

傭兵の仕事は次のように分類できる。

大量の人手を必要とする作戦の兵力確保に雇われるタイプ。セキュリティ、ボディガードなどの警護をおこなうタイプ。アドバイザーと呼ばれる直接の闘いには参加しない軍事顧問のタイプ。

そして、正規の軍隊を使うと世間体がよくない場合に特殊任務をおこなう場合や、自国の軍隊に作戦遂行能力がない場合などに雇われるタイプがある。映画や小説のストーリーで目にするのがこれだ。

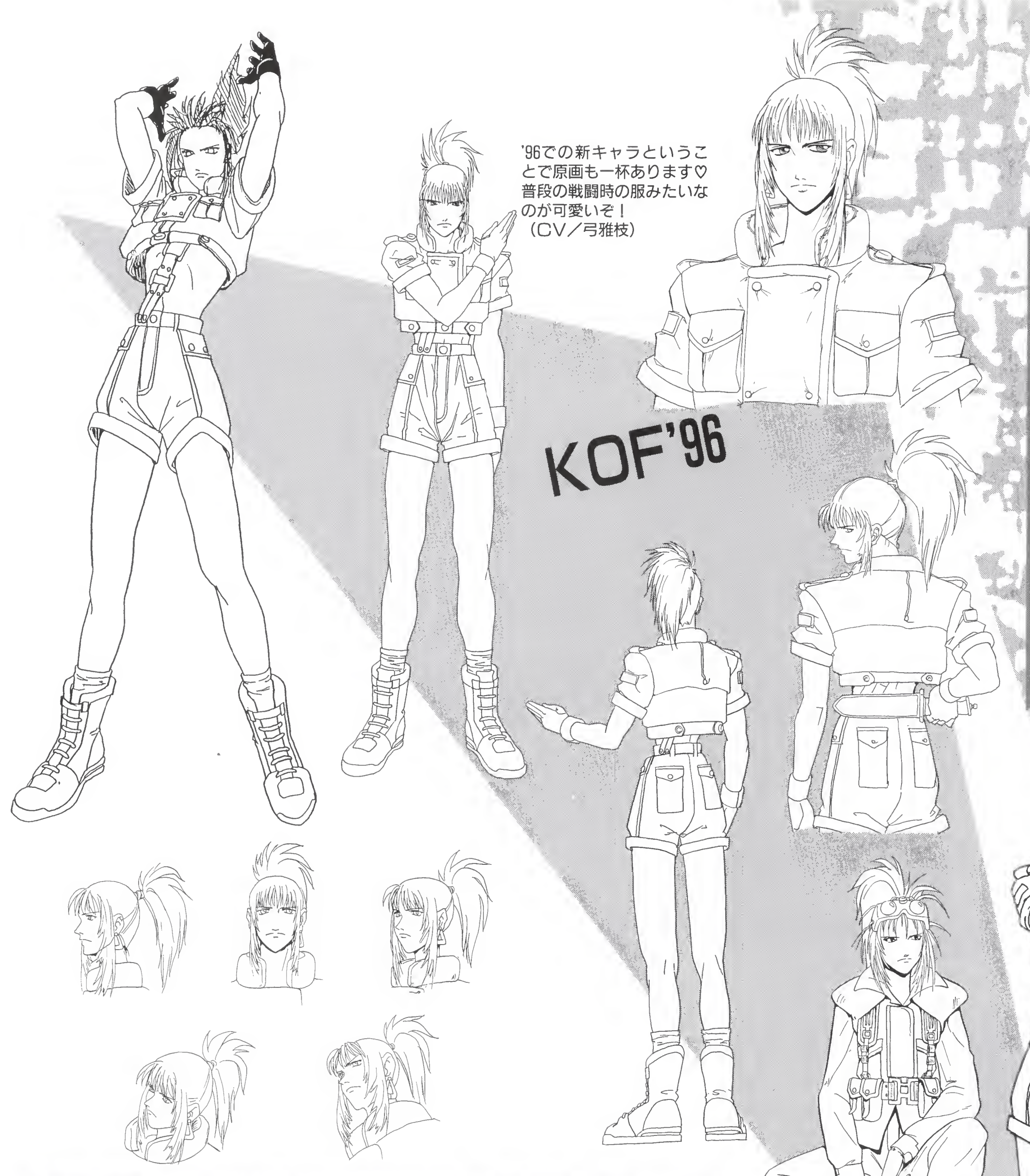
このタイプは、トップクラス傭兵の第一線での仕事で、腕がよくないと仕事にありつくことができないのだ。

国際警察からの依頼で動くというハイデルンが率いる部隊も、これにあてはまるのではないかと思われる。

何にしても一般の兵士以上の能力を要求され、引き受けた仕事はかならず遂行しなければならないという厳しいものなのだ。

〈参考文献〉フランク・キャンパー　高橋和弘共著『傭兵　世界の秘密作戦とそのビジネス』

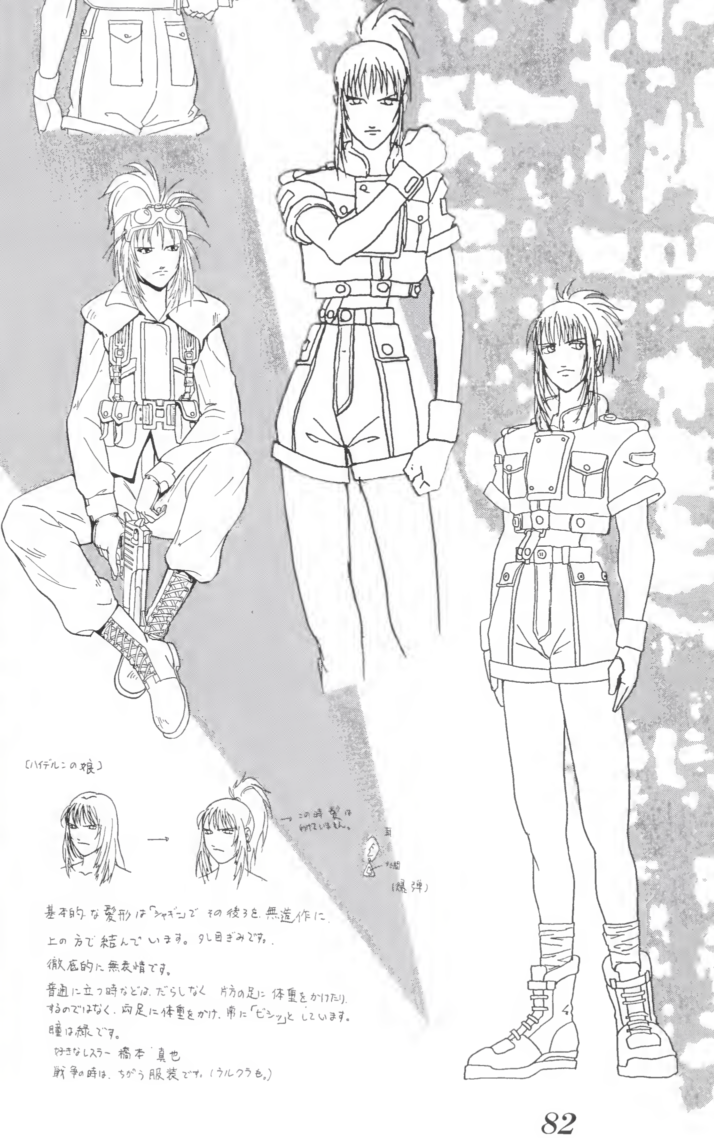
設定原画



'96での新キャラということで原画も一杯あります♡普段の戦闘時の服みたいなのが可愛いぞ！（CV／弓雅枝）

開発者様のお言葉

ラルフ・クラークを担当している方が、すっごく男臭いキャラを描いていらっしゃるので、その中に女の子のキャラを立たせるのは大変でした。なにぶんプロレスのこともよく分からないし、必殺技もあいうノリだったので、周囲の男性の方には大変お世話になりました。それとちまたで噂の『エ◯ァ』ですが、ほとんどっていうか、全然知りません！　念のため…。



Q&Aコーナー

このコーナーでは、キャラに関する疑問をSNKさんに答えてもらうぞ。

Q：レオナにモデルはいますか？ また、彼女を設定した時のエピソードなどありましたら教えてください。

A：モデルは特にありません。設定当初なんですが、デザインする段階で、髪形は『シャギー』の似合う女の子というのが、最初から決定していました。

Q：ラルフにもらったバンダナはどうしてますか？

A：多分捨ててはいないでしょう。特別にとって置いてあるというのではなく、部屋にほったらかしにしているという可能性はありますが…。

Q：彼女の軍服は誰が見立てたのですか？

A：制服、軍装品などの備品管理を担当しているハマダさんです。

Q：普通の人間にはオロチの血は遺伝しないということですが、どうしてレオナはオロチの血に目覚めてしまったのですか？

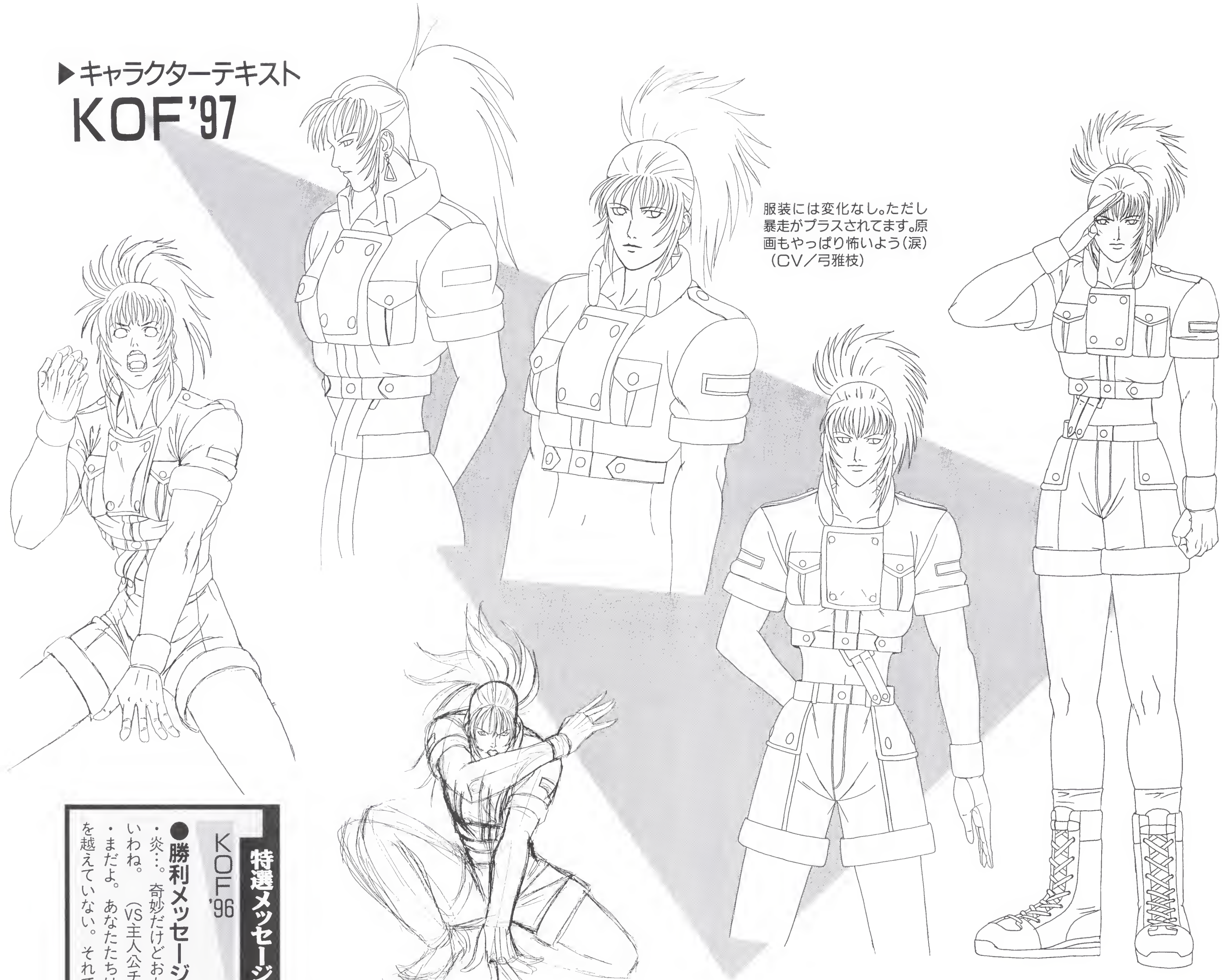
A：レオナがああなってしまったのは一種の突然変異です。八傑集・ガイデルの血は思いのほか濃かったということでしょうか。

Q：彼女はオロチのことをどう思っていますか？

A：なんとも思っていませんが、彼女を狂わせる『オロチの血』には敵意・脅威といった負的感情を本能で感じ取っているようです。

▶キャラクターテキスト

KOF'97



服装には変化なし。ただし暴走がプラスされてます。原画もやっぱり怖いよう（涙）（CV／弓雅枝）

特選メッセージ

KOF'96

●勝利メッセージ

・炎…。奇妙だけどおもしろいわね。（VS主人公チーム）

・まだよ。あなたたちは死線を越えていない。それでは…勝てない。

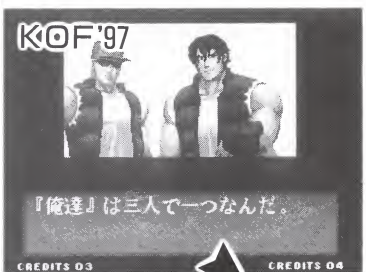
・あなたは死なないわ。ここは戦場じゃないもの。（VSエディットチーム）

KOF'97

●勝利台詞

・任務完了

エンディング



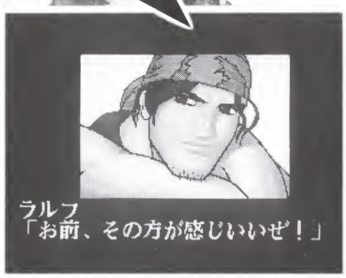
頼もしいラルフの一言。この言葉でレオナは生きることを決意



さりげなく表情が豊かになった気が…

一応、笑顔のレオナ。まだちょっと強張ってます（笑）





確かにラルフのいう通り。笑った方がかわいいよね！

必殺技一覧



	KOF'96	KOF'97
必殺技		
ムーンスラッシャー	○	○
グランドセイバー	○	○
Xキャリバー	○	○
ボルテックランチャー	○	○
アイスラッシャー		○
超必殺技		
Vスラッシャー	○	○
リボルスパーク		○
グラビティストーム		○

次号予告

次号のキャラクターテキストは『龍虎の拳』シリーズの元祖主人公。そして『KOF』シリーズにもレギュラー参加しているリョウ・サカザキが登場だ！　極限流空手の後継者として、また理想の兄としても名高い彼の魅力に迫ってみよう！

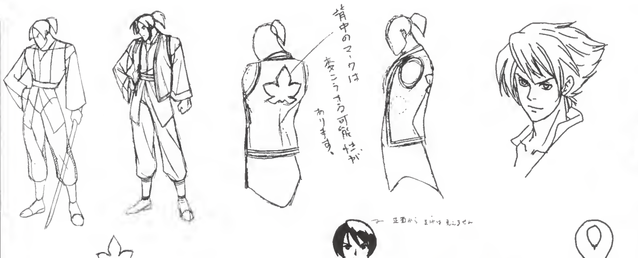
~幕末浪漫~

月華の剣士

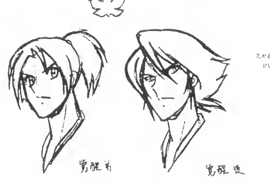
設定原画&開発インタビュー

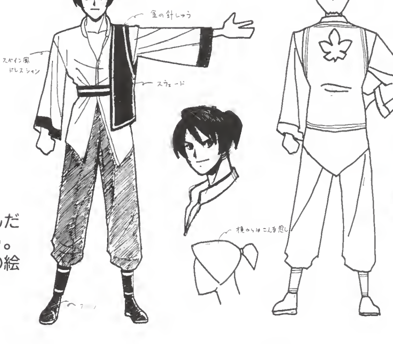
生年月日：弘化3年9月14日
年齢：17歳
身長：5尺8寸
体重：16貫目
流派：活心一刀流
武器：刀「疾風丸」
家族構成：義父＝慨世(故人)
義兄＝御名方守矢　義姉＝雪
目的：義父の仇を討つ
宝物：義父の形見の刀
趣向：港で海を眺めること
好き：水羊羹
嫌い：もう1人の自分
CV：水津光司

楓(かえで)





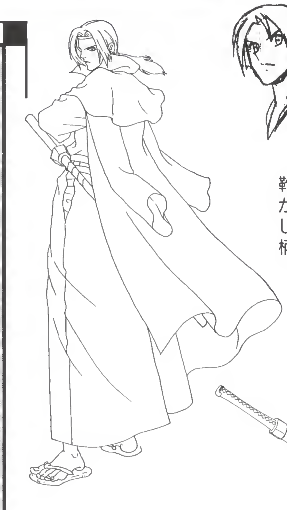


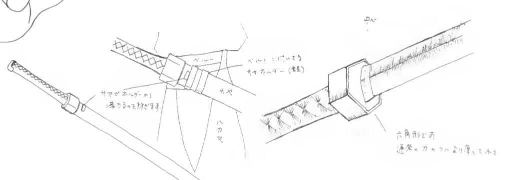


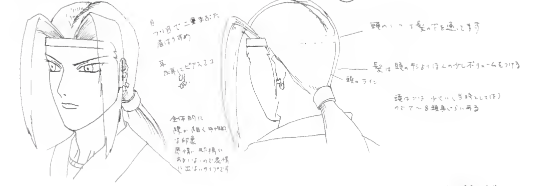
靴はブーツというよりなんだか長靴っぽいような（笑）。しかしこの真上のアップの絵柄って…。楽しいけど

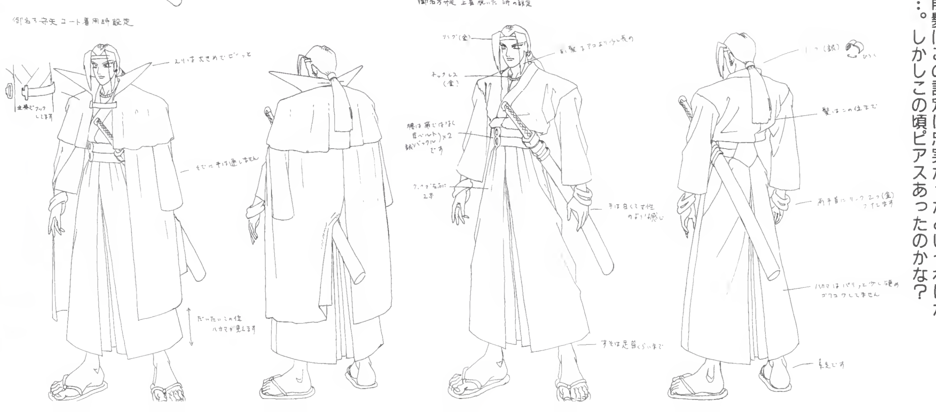


御名方守矢(みなかたもりや)







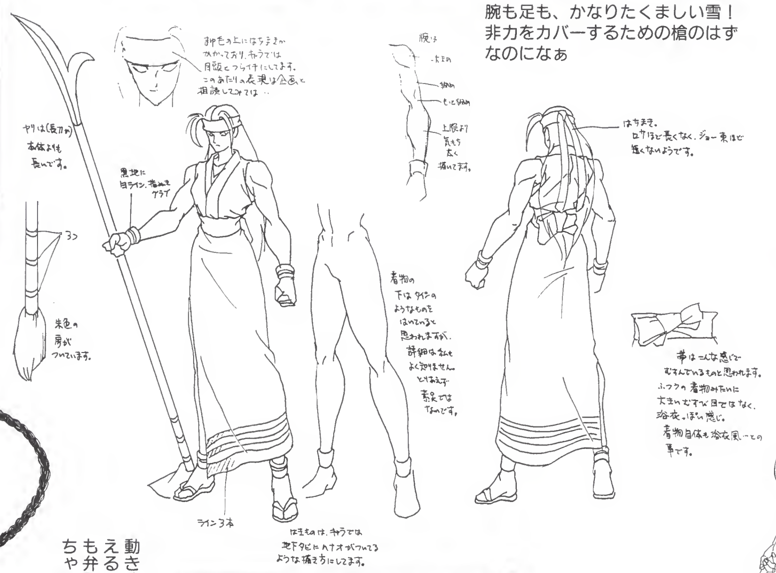


生年月日：天保12年9月23日
年齢：22歳
身長：5尺9寸
体重：16貫目
流派：活殺逸刀流
武器：刀「月の桂」
家族構成：義父＝慨世(故人)
義妹＝雪　義弟＝楓
目的：不明
宝物：なし
趣向：なし
好き：なし
嫌い：なし
CV：橋本潤

ゲーム画面上の強烈なオプションのような前髪はこの設定に忠実だったというわけか…。しかしこの頃ピアスあったのかな？

雪（ゆき）

腕も足も、かなりたくましい雪！
非力をカバーするための槍のはずなのになぁ





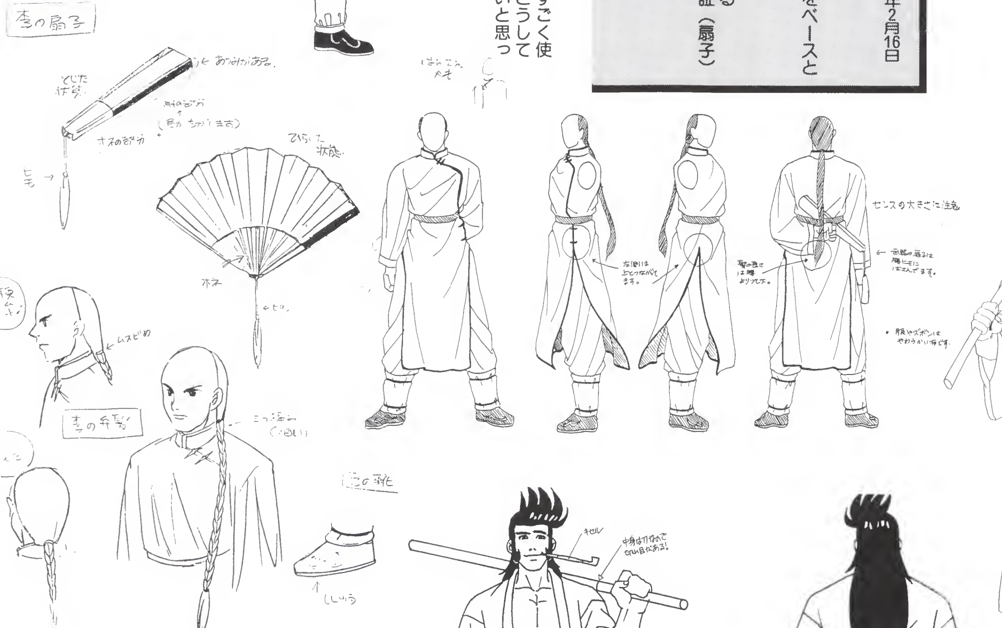
生年月日：弘化2年1月23日
年齢：18歳
身長：5尺7寸
体重：13貫目
流派：活心長槍術
武器：長槍「牡丹」
家族構成：義父＝慨世（故人）義兄＝御名方守矢　義弟＝楓
目的：楓と守矢の闘いを止める
宝物：拾われた時に身につけていた首飾り
趣向：琵琶を弾くこと
好き：山葵漬け
嫌い：堕落
CV：西川葉月

李烈火（リーレッカ）



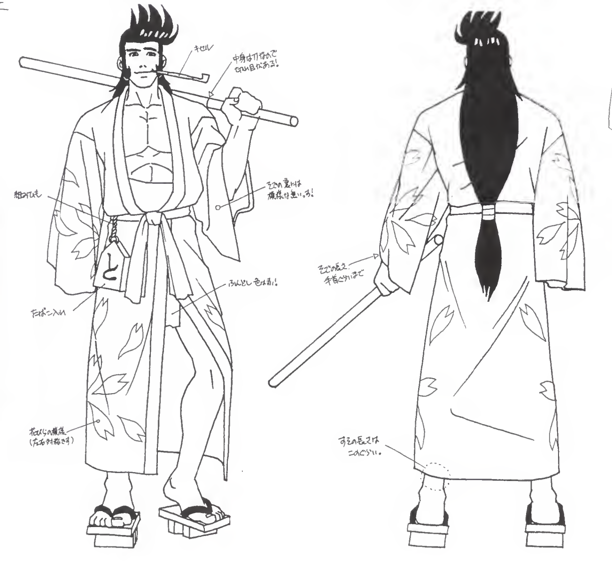
動き速いし技も強いし、すごく使えるキャラの李烈火！　どうしても弁髪を引っぱってみたいと思っちゃうんだよね

生年月日：1843年2月16日
年齢：20歳
身長：5尺7寸
体重：15貫目
流派：北派少林寺をベースとした「飛影拳」
武器：扇子「紅蓮」
家族構成：不明
目的：悪を退治する
宝物：免許皆伝の証（扇子）
趣向：修行
好き：正しい行い
嫌い：ピーマン
CV：橋本潤



天野漂（あまのひょう）

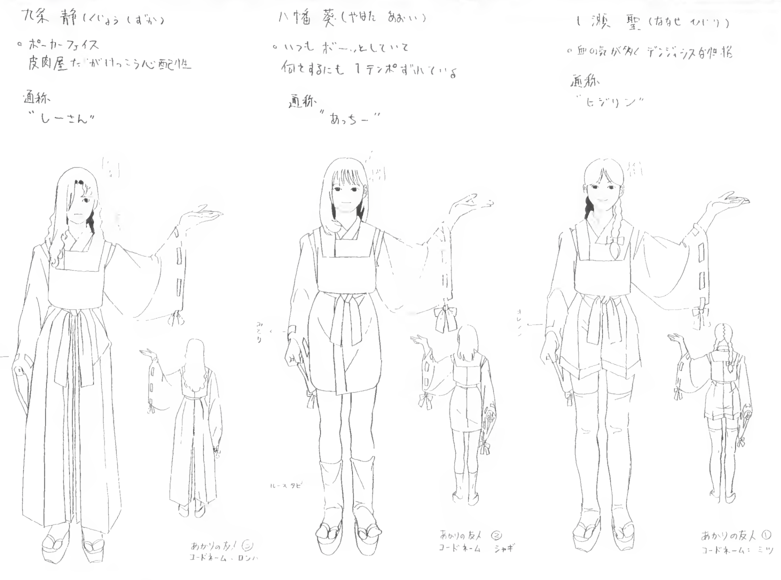




なんか漂さん露出度がさりげなく高いです。しかし羊の皮をかぶった狼とは、実は悪い男なのか？



生年月日：天保6年4月14日
年齢：28歳
身長：6尺
体重：16貫目
流派：我流喧嘩矢倉
武器：木刀「男前」
家族構成：不明
目的：桜を散らす無粋な輩を懲らしめる
宝物：と金の煙草入れ
趣向：将棋、博打
好き：酒と女と喧嘩
嫌い：風流を解さない野郎
CV：大塚明夫



着物をショートパンツにしてしまうのがあかりちゃんらしいね。友達のコスチュームも足袋が膝上まであったりルーズ丈だったりとなかなかアイデアが面白いぞ！



一条（いちじょう）あかり

生年月日：嘉永3年9月26日
年齢：13歳
身長：4尺6寸
体重：計測できず
流派：一条流陰陽術（見習い）
武器：幣帛「明暗」
家族構成：祖父＝道境、父＝幻貌、母＝光明、姉＝ひかり、兄＝道磨、居候＝神崎十三
目的：地獄門の調査
宝物：エングリッシュの辞書
趣向：鈴収集、昼寝
好き：勉学
嫌い：お饅頭、お茶
CV：麻績村まゆ子





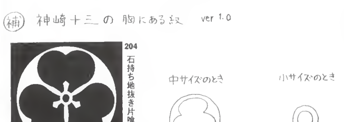
神崎十三（かんざき じゅうぞう）



生年月日：天保8年6月17日
年齢：26歳
身長：6尺6寸
体重：30貫目
流派：我流
武器：金棒「金剛羅漢」
家族構成：不明（一条家の人々）
目的：あかりのお供
宝物：三味線
趣向：食べ歩き、ミュージック
好き：団子
嫌い：勉学
CV：タイソン大屋



顔のイメージが細かい十三！ 表情が豊かなキャラということなんでしょうか？ とりあえずポイントとしてあごは割れてないらしい



～幕末浪漫～ 月華の剣士
開発インタビュー

Q：月華の剣士の基本コンセプト、ウリ、魅力などをお聞かせください。

A：ゲーム本来の楽しさである駆け引きを重視するのがコンセプトです。

現在の2D対戦格闘は、爽快感重視の方向で進化していると思われます。ド派手な必殺技や連続技の増加など、爽快感を感じさせるため、特にビジュアル面での強化が積極的にされてきたといえますが、連続技数のインフレ化やシステムの複雑化などでいきづまり感があると思われます。

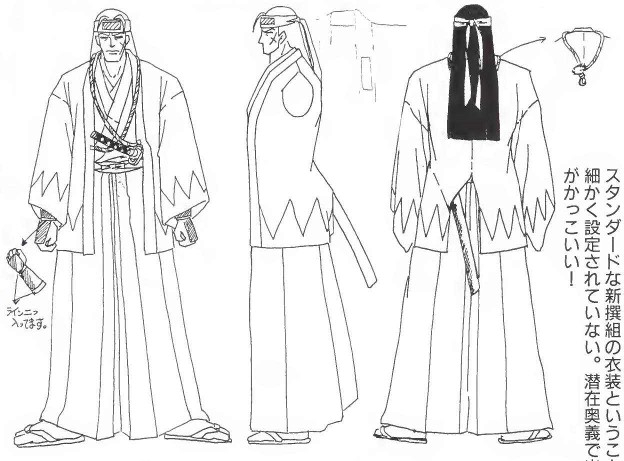
そこで右記のエッセンスに加え、「駆け引き」の部分を強化することにより、対戦ゲームの楽しさを追求しました。

Q：「力」と「技」に剣質が分かれていますが、それぞれのウリをお聞かせください。

A：「力」はパワフルな一撃で相手をねじ伏せる。そして「技」はテクニカルな連続技をバシバシ決められるところです。

この「力」と「技」という剣質を作った時の最も重要なコンセプトは、選択の幅や遊

生年月日：天保6年5月20日
年齢：28歳
身長：5尺8寸
体重：17貫目
流派：天然理心流「隼」
武器：刀「隼」
家族構成：不明
目的：地獄門の調査
宝物：局中法度
趣向：修行
好き：武士道
嫌い：士道にあるまじきこと
CV：小西克幸





鷲塚慶一郎（わしづかけいいちろう）

スタンダードな新撰組の衣装ということであまり細かく設定されていない。潜在奥義で出る誠の字がかっこいい！

紫鏡（しきょう）

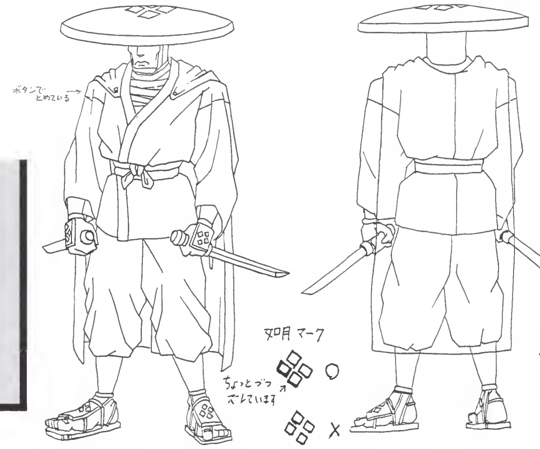




武器は2つになったり1つになったりするぞ！　でも髪形にこだわり感じますけど、どうやって（何で）髪の毛立ててるんだろ？

生年月日：文政12年2月24日
年齢：34歳
身長：6尺5寸
体重：14貫目
流派：明鏡止水「惨殺の章」
武器：凶刀「禿鷲」
家族構成：不明
目的：人斬り
宝物：収集した刃物
趣向：人斬り
好き：肉
嫌い：野菜
CV：モンスター前塚

斬鉄（ざんてつ）





とりあえず気になる如月マーク！　ネーミングの由来は斬鉄のエンディングにあるぞ！

生年月日：文化8年10月19日
年齢：52歳
身長：5尺7寸
体重：14貫目
流派：忍術
武器：蟷螂刃・流、蟷螂刃・影
家族構成：娘＝あやめ、孫＝三太
目的：魔人を倒し、最強を証明する
宝物：孫
趣向：旅
好き：強者と闘うこと
嫌い：太平の世
CV：大友龍三郎

びの幅を増やしたいというものでした。

例えば同じキャラクターでもモードによりコマンドや必殺技の中身が違うようにすると、かなり違った操作感になるため、容易に遊び分けができません。

そこで基本的な操作感やコマンドはそのままに、その日の気分で遊び分けができるようなシステムを目指しました。

Q：弾きという新しいシステムが入りましたが、この辺のセールスポイントや、採用の狙いなどありましたらお聞かせください。

A：「駆け引き」を楽しめるシステムとして設定しました。「駆け引き」が楽しめるシステムは他社からも色々と出ていますが、ほとんど操作が難しく、初心者と上級者の差が激しくなるものでした。

そこで極力テクニック的な難しさは省き、駆け引きと読み合いといった部分を純粋に楽しめることを念頭に設定しました。

実際の内容は、敵の攻撃の方向が自分の読み通りだった場合、あらかじめ弾き返しのボタンを押しておけば、敵の攻撃を弾き、大きなスキを作ることができるというものです。

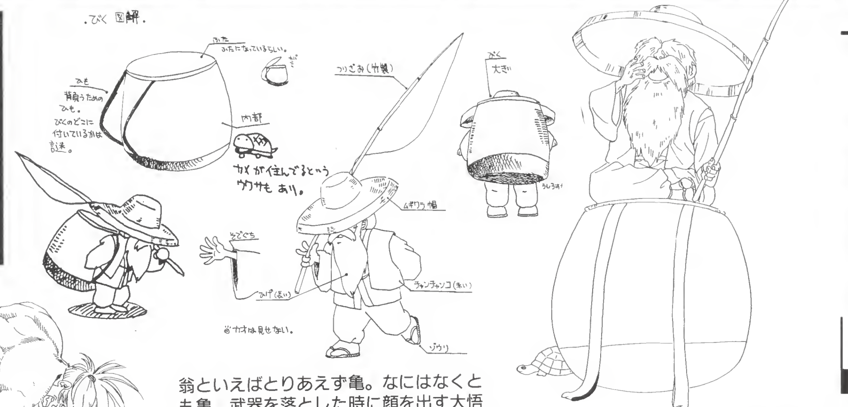
Q：剣士とタイトルにあるわりに、剣を使って闘っている人が少ない気がしますが…？

A：「月華」とは月の光を意味し、楓にその進むべき道を指し示す月の明かり＝守矢という意味があります。

「月華の剣士」とは、作品全体を表すだけでなく、「楓」

玄武の翁（げんぶのおきな）

生年月日：享保20年12月3日
年齢：128歳
身長：3尺6寸
体重：10貫目
流派：真心流「一の太刀」
武器：釣り竿「火梵」と魚籠
家族構成：亀（湖にたくさんいる）
目的：弟子に正しい道を示す
趣向：釣り
宝物：髭
好き：鮎の塩焼き
嫌い：特になし
CV：中井重文

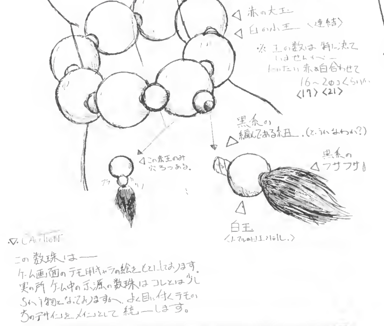


翁といえばとりあえず亀。なにはなくとも亀。武器を落とした時に顔を出す大悟朗が激プリティなので一度試してみよう

直衛示源（なおえしげん）

生年月日：文政10年10月5日
年齢：36歳
身長：7尺5寸
体重：53貫目
流派：壊腕・白虎の爪
武器：右腕（白虎の数珠）
家族構成：養女＝虎徹
目的：復讐
宝物：なし
趣向：特になし
好き：蛍
嫌い：鮭
CV：伊藤えん魔







腕の数珠のサイズが普通の人の首にすっぽりはまっちゃうってことからいっても示源デカすぎる。しかしこの楓かわいいぞ！

暁武蔵（あかつきむさし）（蘇った宮本武蔵）

生年月日：天正12年月日不詳
年齢：外見年齢35歳
身長：6尺6寸
体重：34貫目
流派：二天一流
武器：大小の刀（無銘）
家族構成：すでに亡し
目的：地獄門に近づく者を葬る
宝物：なし
趣味：仏像彫り
好き：兵法
嫌い：無駄
CV：フランキー仲村



月華の中ボス・暁武蔵。地獄門で強い奴を待っているだけあってとにかく強い！手を焼いてる人も多いのでは？

と「守矢」という2人の剣士の物語でもあるのです。

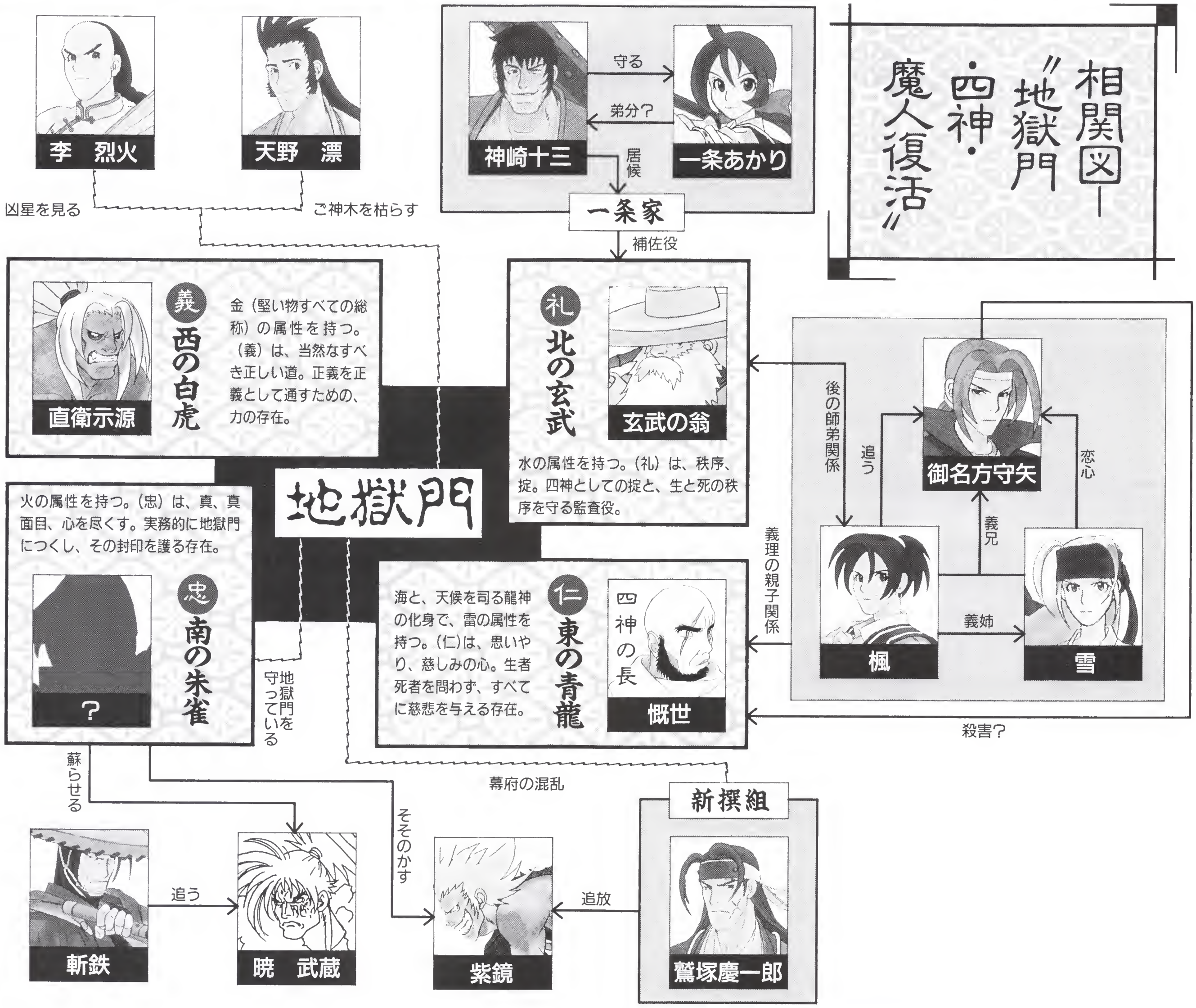
Q：幕末という時代を選んだ理由などお聞かせください。

A：このゲームを進める時に、当初から剣ゲームを作るというのは既に決定していました。
ですがやはり当社には「サムライスピリッツ」というメジャータイトルがありますので、何とかして差別化を図れないかということで苦労しました。そこでサムライのイメージが強い江戸中期という時代をまず避けました。
また最終的に明治にするか幕末にするか迷いましたが、信念に生きた男たちがぶつかりあった幕末の方が、ドラマチックじゃないかということで幕末に決定しました。

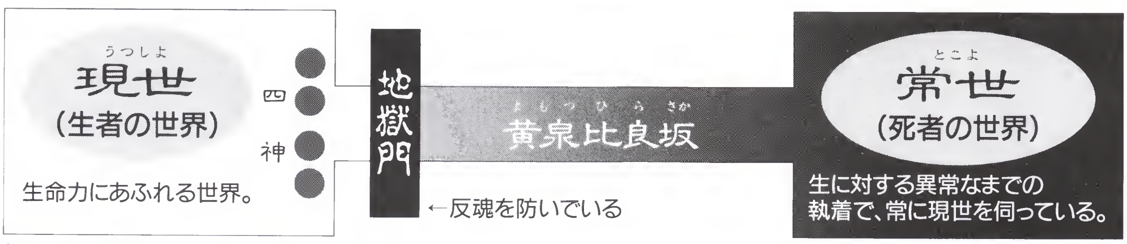
Q：楓と守矢と雪は師匠が同じなのに流派が違うようなのですがなぜですか？

A：基本的に慨世（楓たちの師匠）はかなりの達人で、その剣術も相当なものであったと思われます。
慨世はその豊かな経験や知識を基に、楓たちのそれぞれの長所を伸ばすような方針で指導しました。
特に雪に関しては楓と守矢と違い、非力な部分をカバーするために、遠心力で大きな威力を出せる槍を教えたようです。
また、守矢は5年前の事件のあと、単独で修行していた時期がありました。天才である守矢はその間に慨世から教わった剣術に自分なりのアレンジを加えたため、楓とはまた違った剣になっているようです。

相関図―〃地獄門〃四神・魔人復活〃



地獄門の概念



Q：玄武の翁の籠に住んでいる（？）と思われる亀に名前とかあるのでしょうか？

A：1番小さい亀が「ちび太」（ちびた）で、大きめの亀が「大悟朗」（だいごろう）、赤い亀が「福助」（ふくすけ）です。

Q：暁武蔵はなぜ地獄門に近づく者を葬っているのでしょうか？

A：生前、天下無双の剣聖であった「宮本武蔵」。彼の晩年は五輪の書を記し、穏やかなものでしたが、心の奥底では死してなお「強き者と闘いたい」という未練がありました。

その思いを感じた者が、地獄門の力を使って武蔵を蘇らせ、若き肉体を与えたのです。

そして彼は、彼を蘇らせた者の呪縛で無益な闘いを繰返している。しかし一方では、彼自身の未練により、地獄門に近づく者に立ちはだかっているのです。

強き者を求めて…。

Q：開発スタッフ一押しのキャラは誰ですか？

A：やはり格好いいということで「御名方守矢」。そして、味があるということで「天野漂」の2人の人気が特に高いです。

Q：最後に読者の方にひとことメッセージをお願いいたします。

A：「月華の剣士」は、幕末を舞台にしています。さまざまな人間が、その生きざまで舞台を彩った時代。

ゲーム中、そんな雰囲気を感じて頂ければ幸いです。

月間 NEO・GEOソフト 読者人気ベスト10!

変わらず首位はKOF'97がキープ！ ランク外からは3作品がランクイン!!

今月のソフト人気ベスト10

順位(前回)	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位(1)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	格闘アクション	340P
2位(11)	リアルバウト餓狼伝説	SNK	格闘アクション	205P
3位(3)	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	167P
4位(13)	サムライスピリッツ天草降臨	SNK	格闘アクション	133P
5位(1)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘アクション	82P
5位(7)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘アクション	82P
7位(6)	風雲スーパータッグバトル	SNK	格闘アクション	78P
8位(14)	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	SNK	格闘アクション	48P
8位(8)	ティンクルスタースプライツ	ADK	対戦シューティング	48P
10位(5)	真サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	26P

総評

今月も首位は『KOF'97』がキープ。4ヵ月連続首位は、さすがというか、やっぱりというか。累計の方でも着々と票を伸ばし、2位ランクアップして9位に。その上には大物ばかりが控えていますが、まだまだ票を伸ばし続けることだろうし…この先が実に楽しみです。

2位には『RB餓狼』が、圏外からランクイン。本当に根強い人気です。今プレイしても古さを感じさせられず、楽しく遊べるというのは、やっぱりすごいことかも。

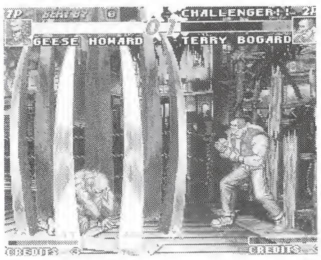
『RB餓狼SP』は、今月も3位に。もうすっかり指定席となっている感じです。今後動きがあるか、それともこのまま3位に定着するかがポイントかな（笑）。

4位には、これまた圏外から『天草降臨』がランクイン。斬新なシステムに加え、個性的な新キャラや、旧キャラの復活など、ファンの心をくすぐる要素がいっぱいあったこの作品、これからも票を伸ばしていきそうな感じ。

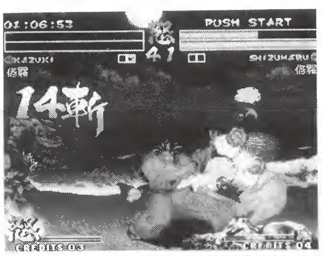
そして、先月ベスト10に初登場を果たした『ティンクルスタースプライツ』は、今月も8位に定着。累計の方では、圏外からいきなり39位にランクインしました。年末ボーナスの次は、明けましておめでたいってことで、その健闘を称えたいですね。これからどれだけ票を伸ばしていくのかが気になるところです。

期待の新作『月華の剣士』は、圏外の14位に。来月はどれだけ票を集めて、古参のタイトルをおびやかすか、注目の一番という感じです。

そして累計ベスト50では、40位以下の順位が密かに入れ替わりました。特に、3ランクアップした『ADKワールド』は、これからどこまで伸びるのかちょっと楽しみです。



「さらばギース」に本気で泣いた人もいたよなぁ…



決まると気持ちいい14連斬。怒りMAXになるのもよし

ソフト人気ベスト10では毎月、ネオジオソフトの人気ランキングを大発表!! どんどん投票してお気に入りソフトのランクを上げよう！

※この順位はNEO・GEOソフトの読者人気投票を順位ごとに加点し、ネオジオフリーク編集部にて集計したものです。

【読者の一言】

〈ザ・キング・オブ・ファイターズ'97〉

家庭用も出て、ますますおもしろくなりました。僕も買いました。やっぱKOFシリーズっていいね〜♡

●PN／いおりん♡（秋田県）

〈サムライスピリッツ天草降臨〉

僕の求めていたゲームです。狂ったキャラが2〜3人いた方が、絶対おもしろい。暴走庵、山崎最高ぉー。

●高田裕臣さん（千葉県）

斬新なシステムには、相変わらず魅かれっぱなしです♡某ゲーセンでは「14連斬できない奴は初心者」とかいわれちゃうほど、システムがなじみやすくて嬉しいです♡ 個人的に、グラフィックはSNKゲームの中で1番ですので、1票します♡ えへ♡

●PN／海月（岡山県）

火月の大爆殺が気持ちよすぎ！ 蒼月強い。

●中島孝基さん（岐阜県）

〈リアルバウト餓狼伝説〉

最新作RBSもなかなかおもしろいけど、テンポが早すぎる（使用できるギースも強すぎ）。RBはバランスが最も取れていて、ちょうどいい。このゲームは超名作『餓狼SP』を完全に超えた作品だと思う。

●PN／M－HOWARD（石川県）

〈風雲スーパータッグバトル〉

おお！ 12月号ではなんと4位！ みんな風雲のよさが分かってきたんですね!? 私はスイルがいればそれでよいですが（死んどけ）♡

●PN／鳳凌葵（千葉県）

〈ティンクルスタースプライツ〉

キャラも声もイイ！ ADKさんの作るゲームは、斬新さもあってナイスです。システムが激イイ!! ゲーセンでやったことないのに、記事見ただけでNGCD版買っちゃいました。ちなみに、このゲームが出るというだけでSS買おうと思っているのは私だけ？

●PN／？？？（三重県）

お便り募集

このコーナーは皆さんの投票が命♡ アーケード、家庭用を問わず、好きなネオジオタイトルと、つまらないネオジオタイトルをそれぞれ5つ書いて、ネオジオフリーク編集部まで送ってね。

ゲームについてのコメントも募集中！ 熱いご意見待ってまーす♡

〈宛先〉
〒112－0005
東京都文京区水道
2－13－12 SKビル202
㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
『ソフト人気ベスト10』係

月間 NEO・GEOソフト 読者人気ワースト10

禁断のワーストランキングの発表だ！ 勇気ある投票待ってます!!

NF WORST 10!

今月のソフト人気ワースト10

順位(前回)	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位(—)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘アクション	80P
2位(8)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘アクション	69P
3位(3)	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	SNK	格闘アクション	51P
4位(2)	餓狼伝説3	SNK	格闘アクション	40P
5位(—)	わくわく7	サンソフト	格闘アクション	32P
6位(1)	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	SNK	格闘アクション	28P
7位(—)	ギャラクシーファイト	サンソフト	格闘アクション	22P
8位(—)	真サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	18P
9位(—)	NAM-1975	SNK	シューティング	15P
10位(—)	ワールドヒーローズ パーフェクト	ADK	格闘アクション	8P

このコーナーの存在について、さまざまな意見が寄せられております読者人気ワースト10。まさに禁断（笑）のコーナーではありますが、みなさまの勇気ある1票をお待ちしています♡

【読者の一言】

〈ザ・キング・オブ・ファイターズ'96〉

'95がよかったため、すごい残念です。私がへたなのか、技が全然出せないのが納得いかんです。ゲーニッツが強すぎなのも…。

●PN／空飛さみ（宮城県）

〈餓狼伝説3〉

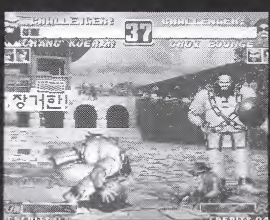
ファイティングレベル、ランクによっての隠しボス、キャラの一新など、何かと斬新だったが、斬新すぎてなじめなかった。キムさんいないし（本音）。

●PN／桐生悠樹（京都府）

〈NAM-1975〉

このゲーム、誰がクリアできるんだ？

●PN／M－G（佐賀県）



システム変更に泣かされた『KOF'96』。前転してる姿はかわいいんだけどね…

累計ソフト人気ベスト50

順位(前回)	タイトル	ポイント
1位(1)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	5,102P
2位(2)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	4,747P
3位(4)	リアルバウト餓狼伝説	3,618P
4位(3)	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	3,487P
5位(5)	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	2,787P
6位(6)	サムライスピリッツ天草降臨	2,386P
7位(7)	真サムライスピリッツ	2,195P
8位(8)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	1,808P
9位(11)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	1,519P
10位(9)	餓狼伝説3	1,370P
11位(10)	餓狼伝説スペシャル	1,364P
12位(12)	風雲スーパータッグバトル	1,159P
13位(13)	サムライスピリッツ	1,086P
14位(14)	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	1,030P
15位(15)	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	1,021P
16位(16)	天外魔境真伝	807P
17位(17)	パルスター	633P
18位(18)	メタルスラッグ	560P
19位(19)	龍虎の拳2	520P
20位(20)	わくわく7	518P
21位(21)	NINJA MASTER'S	479P
22位(22)	ワールドヒーローズパーフェクト	443P
23位(23)	パズルボブル	358P
24位(24)	ソニックウィングス3	340P
25位(25)	マジカルドロップ2	339P
26位(26)	マジカルドロップIII	330P
27位(27)	ビューポイント	304P
28位(28)	餓狼伝説2	300P
29位(29)	BREAKERS	286P
30位(30)	ギャラクシーファイト	264P
31位(31)	ステークスウィナー	248P
32位(32)	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2	239P
33位(33)	超人学園ゴウカイザー	177P
34位(34)	ソニックウィングス2	168P
35位(35)	神凰拳	153P
36位(36)	ステークスウィナー2	145P
37位(37)	KOF'96 NEO・GEOCollection	136P
38位(38)	風雲黙示録	114P
39位(—)	ティンクルスタースプライツ	101P
40位(39)	ファイターズヒストリーダイナマイト	98P
41位(41)	マネーアイドルエクスチェンジャー	84P
42位(40)	ワールドヒーローズ2	83P
42位(45)	ADKワールド	83P
44位(42)	龍虎の拳	79P
44位(42)	餓狼伝説	79P
46位(44)	ビッグトーナメントゴルフ	77P
47位(48)	NEO ドリフトアウト	76P
48位(46)	トップハンター	74P
49位(47)	クロススウォードII	73P
50位(50)	ダブルドラゴン	71P

NEO・GEO ROM&CD 売り上げランキング TOP10

11月版

11月1日〜11月30日

1、2位ともにKOF'97がキープ！他もKOF勢が目白押し!!

順位	タイトル	コメント	ポイント	発売日
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 CD	ROM版同様、隠しキャラが使える。コマンドも同じだよ。ただ、ROM版同様、オロチは使えないので注意！	6,517P	'97.10.30発売
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 ROM	'97のサバイバーモードはタイムとスコアが別集計になっている。レベルは1に固定なので、腕試しをしてみては？	2,764P	'97.9.25発売
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 NEO・GEO Collection CD	コマンドリストではコマンドの確認も大事だけど、練習モードも注目だ！強パンチ連打で『おほめ』確定!?	273P	'97.2.14発売
4	餓狼伝説3 CD		184P	'95.4.28発売
5	ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝(限定版) CD		163P	'96.6.14発売
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 CD		82P	'96.10.25発売
7	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 CD		76P	'95.9.29発売
8	得点王3 CD		52P	'95.6.23発売
9	BREAKERS CD		49P	'96.4.25発売
10	風雲黙示録 CD		46P	'95.6.16発売

PS版TOP5

順位	タイトル	ポイント	発売日
1	マジカルドロップIII	512P	'97.10.31発売
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	301P	'97.7.4発売
3	メタルスラッグ	243P	'97.8.7発売
4	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	221P	'97.6.27発売
5	リアルバウト餓狼伝説	110P	'97.1.10発売

SS版TOP5

順位	タイトル	ポイント	発売日
1	サムライスピリッツ天草降臨	562P	'97.10.2発売
2	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	414P	'97.6.27発売
3	マジカルドロップIII	321P	'97.6.20発売
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	153P	'96.12.31発売
5	ステークスウィナー2	113P	'97.5.2発売

協力店の紹介

ご協力していただいた販売店は以下の通りです。

〈ソフマップ〉
ソフマップ秋葉原本店
東京都外神田3-14-10 ソフマップビル
☎03-3253-3030
ソフマップ日本橋店
大阪府日本橋
3号店☎06-634-4020
4号店☎06-634-5820
7号店☎06-634-2076

〈あくとグループ〉
ファミコンランド一宮本店
愛知県一宮市富士3丁目1-5
☎0586-24-7665

〈カメレオンクラブ〉
カメレオンクラブ綾瀬店
東京都葛飾区小菅4-10-4 JMビル1F
☎03-5680-5290
他、加盟店76店舗

※各表のランキングは、北は北海道から南は九州まで、全国82店舗のご協力により、ネオジオフリーク編集部が独自に集計し、作成したものです。
各表内のポイント数によって、そのハードでの売り上げを比較することはできますが、3つの表のポイント数によって、各ハードのソフト売り上げを相対的に比較することはできません。

ゲーム用語辞典



〜幕末浪漫〜月華の剣士

サムスピに続くカタナバトル第2弾。あいかわらずカタナ持ってないヤツ多し。



覇王丸

「俺の剣技は我流でね〜」という割にしっかり師匠や兄弟子がいるのはナイショだ。

本書のきまりと使い方：見出し語[漢字]意味

は(ハ)

パートナー：ともに戦ってくれる仲間。

ハイパーネオジオ64：なんかすごそうな機械。とにかくすごいんだ!! ほんとだぞ!! だってハイパーなんだもん!!

はじき［弾き］：『月華』で登場したシステム。これを使うと相手の攻撃を弾き、しばらく硬直させることができる。

パズル：パズルゲームの意。最近は落ちものばかり。ぷ○○よなんてやってないで『マジカルドロップIII』をやろう！ 俺も買ったぞ、よくばり特大号！ ってそれはPS版。…タロットカード欲しかったんだよう。



というわけでPS版『マジドロIII』。現在コンビニで発売中

バックステップ：素早く相手から離れる行動。大抵相手と逆方向に2回チョチョンと連続でレバーを入れればできる。

はっけつしゅう［八傑集］：『KOF』シリーズにおける敵役、オロチ一族の中で最も腕の立つ者たち。七枷社、シェルミー、クリス、ゲーニッツ、マチュア、バイス、ガイデル（レオナの父）、山崎竜二の8人のことを指す。八傑集の中でも力の強い前者4人を、オロチ四天王と呼ぶ。

はつどう［発動］：技を出す、またはモードを切り換えること。『KOF'97』のパワーマックス状態や、『月華』の楓の覚醒など。

はめ：格闘ゲームで使用される言葉。相手を問答無用で行動不能にする、普通はやってはいけない連携。お子ちゃまに使い手が多い。

はめキャラ：驚異的なはめ技をもっているキャラのこと。こーいうキャラで、はめ技を使っている人は夜道背中に気をつけること。

バランス：ゲームのバランスは大事だけど、バランスが取れすぎてても面白くないのが難しいところ。そうか、だから面白いのか、以下自主規制。

ハリケーン：を呼ぶ男といえばジョー・東。

パンチ：打つべし打つべし！

はんていがつよい［判定が強い］：同じように技を出しているのに、判定が強いと一方的に勝ってしまう。使い勝手のいい技。

はんのう［反応］：これが速ければどんな相手にでも対応できる。遅いと悲惨。

ひ(ヒ)

ピアノ連打［ぴあのれんだ］：主に人差し指と中指を使って、交互にボタンを叩く動作。ずっとやっていると手がつりそうになる。

ひっさつわざ［必殺技］：特定のコマンドを入力することで出せる技。文字通り、敵を必ず殺す技…とはいかないのが現状。とりあえず、寝る行動を必殺技というのはどうかと…。

ひとさらい［人さらい］：クラークの使うランニングスリーをハタから見た様。身代金を要求する犯罪じゃないス。

ふ(フ)

フィールド：ゲームキャラが活躍する世界やマップ画面・ステージ画面をいう。

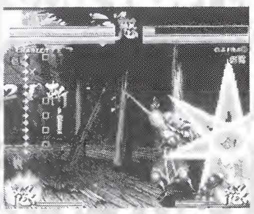
フェイント：技を出すふりをして敵をさそいだす動作。

ふしぎげんしょう［不思議現象］：一定条件下で起こる摩訶不思議な現象のこと。別名バグともいう。

ふっとばしこうげき［ふっとばし攻撃］：『KOF』シリーズにおけるシステム。当てると、相手をふっとばして必ずダウンさせることができる技。

プラクティスモード：練習用のモード。最近のSNK作品のPS、SSへの移植作に搭載されていることが多い。

ここで技の練習をして実戦へGO！



PS版『天草降臨スペシャル』より。コマンドが表示される

フリーク：和訳すると〝熱狂的なファン〟。みなさんのおかげでこの本があるのです。ありがとう！ ちなみに〝気まぐれ〟という意味もある…。複数形だともっと大変。

プレイステーション：ハード戦争の勝利者。…うらやましくなんかないやいっ！

プレイヤー：ゲームキャラを操作する人間のこと。ぼやきタイプ、はめタイプ、さわぎタイプなど、いろんなタイプがいる。

へ(ヘ)

ヘビーユーザー：ソフトを買うなら絶対ROMでしょ、グッズは全部持ってるぜ！ というような人生をゲームに捧げている人たちのこと。

「ヘビーユーザーならROMじゃなくてMVSだろ」と思ったそこの君、ヘビーユーザーではなくスーパーヘビーユーザーなので安心しよう。

ヘボい：なさけない攻撃しかもってないキャラや、なさけない攻撃自体をいう。

ほ(ホ)

ぼうぎょ［防御］：この動作をすれば、受けるダメージがなくなるor激減する。これがうまく使えるようになってくると、そろそろ初心者脱出か。

ぼうそう［暴走］：このごろ一部で流行ってる現象。目を光らせたり、雄叫びを上げるなど、人間離れしたいあなたにおスス メ。

ぼうはつ［暴発］：望んでもいない技が出てしまうこと。コマンド失敗の他に、意識していなくてもレバーが下などに入っていると、偶然ため状態ができ、他の方向にレバーを入れた際に出てしまう場合がある。こうなると大ピンチ。『KOF'97』は簡略化コマンドで暴発率高し。

ボスキャラ：ゲームの最後に控える最後の敵。ビームを出したり、画面全体が攻撃範囲だったりと、大抵無茶苦茶な攻撃をしてくる。プレイヤーが使えるようになると異様に弱体化するのはお約束。でも何度もいうけどオロチは使えないって。



だから使えませんって。いい加減あきらめましょう

ほのお［炎］：京の代名詞だが、何気に格闘中に炎を出せる奴は多い。だから草薙の血を引いてなくても全然問題ないぞ真吾。

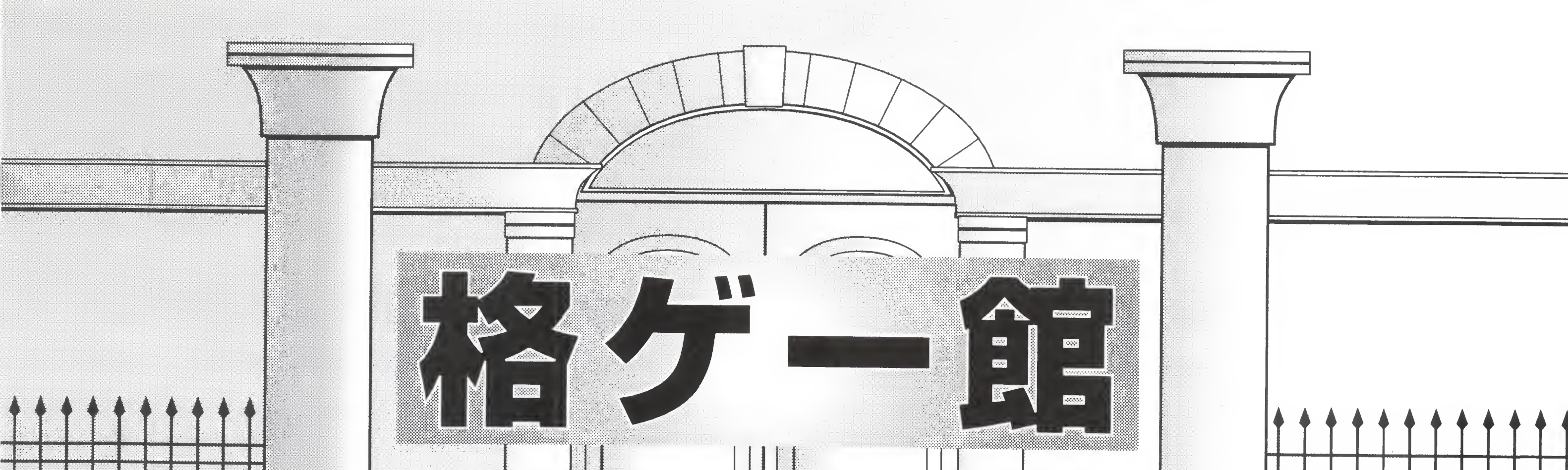
ボム：シューティングだと一定範囲の敵にダメージを与える爆弾のこと。格ゲーでは投げ技の名前として使われる場合が多い。

ホリコン：ホリ電器製のジョイスティック、『ファイティングスティック』のこと。その使い心地は素晴らしく、本誌攻略スタッフにも大好評。

各種ハード用があるがネオジオ版は在庫僅少、秋葉原でもほとんど見つからない。

求ム新品。本気で金出して買うッス。

ポリゴン：3Dで作成されたキャラ。うまくいくとリアルなゲームが作れるが、失敗すると恐怖のゲームができ上がる。技術力勝負。



格ゲー館

講師：ジェイケイ
修羅騎士　鷹
蒼炎闘士ゆーち
モリスケ
DSP=たろりん

今回の格ゲー館はちょっと趣向を変えて、1つのゲームタイトルの戦法を本編とは切り口を変えて攻略するぞ。

幕末浪漫 月華の剣士™

弾き後の追撃

テーマは『月華の剣士』の超重要システムの1つである"弾き"。その"弾き"に成功したあとの追撃を大特集!
攻略/ジェイケイ

追撃の掟

弾きを出す時は、成功→追撃までを頭に置いておき、弾きが空振りしたら追撃をやめるようにするといい。一瞬で硬直が解ける成功時より、一定時間硬直してしまう空振り時の方が反応しやすいからだ。

追撃に使う技は次ページの一覧表にある通り。李以外は、「技」の連殺斬は間合いが遠めだったらダッシュしてから出そう。補足説明の番号は、表の番号に対応しているぞ。

●楓（覚醒前）

①は、遠い時は連刃斬（弱→強→強）→↘+Bにしよう。「力」は連刃斬（弱→強）→昇華も入るぞ。

●楓（覚醒後）

①は、「力」は連刃斬（強→強）→昇華、連刃斬（強）→キャンセル蒼龍も入る。間合いによっては（近め）キャンセル弱疾風→弱連刃斬…も入るが、その場合蒼龍は決められない。②も、立ちA・Bにすれば疾風→連刃斬が可能。

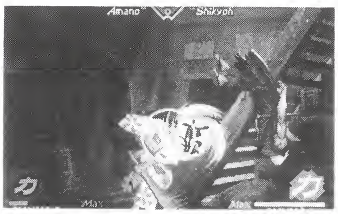
●守矢

①、②ともに近ければ、Bから十六夜月華でもOK（②はAを減らす）。①は、「力」なら月影（弱）→昇華（近い時）、Bから乱れ雪月花も可。

●雪

①は、昇華するなら弱瞬雪斬から。②は、雪風巻につなぐ時はAを減らした方が確実。

●天野



た～まや～唯一の使い道。→↘↓↙←+D、→↘↓↙←+Bと入力しよう

間合いが遠い時は単発雀刺しや→+Cの方が確実。どの場合でも、「力」なら雀刺し→キャンセルと金が入る。③はダッシュして根元から当てよう。④は至近距離限定。

●あかり

①は「力」用。通常時は→+C→↑+C、→+B、清姫。②は清姫を六道に代えられる。③と④はダッシュから。③は要引きつけ。「技」でギリギリまで引きつければ↑+Cも入る。⑤は「技」のお遊び。

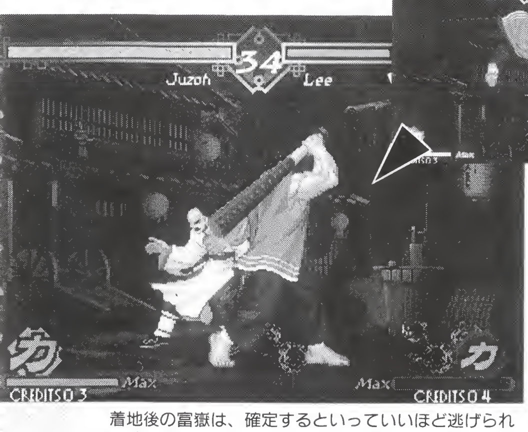
●十三

①は超激慟でもOK。②は「力」だと近い時限定。昇華も可能。③は、近ければBから大激慟につなげられる。

④の富嶽は相手の着地に重ねる。一部の投げ技以外では返されない。なお、ジャンプBがヒットする前に相手と接触するとジャンプが失速してしまうので、少し待ってからジャンプしよう。



十三本体が相手に触れると、間合いが離れてしまうので注意



着地後の富嶽は、確定するといっていいほど逃げられにくいぞ

●鷲塚



対空弾き後の→+Bは、「力」ならヘタな必殺技よりダメージが大きい。これは他キャラも同じだ

①は「力」なら狼牙→↓↘→+C→昇華→↘+Bもつながる。②はBから真・狼牙もつながるが、近い時限定なのでAを1発省こう。

●紫鏡

①は、「力」なら立ちBから凶飢でもOK。間合いが遠い時は②か凶飢で。

③は、廻転肝えぐりの当たり方が浅かった時は追加技を省くこと。→+C→↑+B…の方が安定する。④はカス当たりしやすいのでイマイチ。

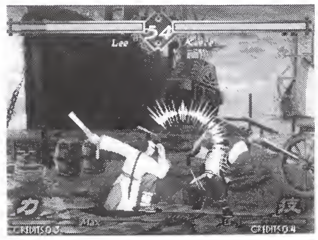
弾き後の追撃技一覧表

キャラ名	地上弾き	対空弾き
楓（覚醒前）	①「共通」立ちB→キャンセル連刃斬（弱→弱）→強空牙→↘+B ②「技」立ちA・A・B→キャンセル連刃斬（弱→強→強）→↘+B	③「共通」強空牙→↘+B ④「共通」伏龍
楓（覚醒後）	①「共通」立ちB→キャンセル連刃斬（強→強）→強空牙→追加技→↘+B ②「技」立ちA・A・B→キャンセル連刃斬（強→強）→強空牙→追加技→↘+B	③「共通」強空牙→追加技→↘+B ④「共通」醒龍 ⑤「力」亢龍
守矢	①「共通」立ちB→キャンセル月影（弱→強→強）→↘+B ②「技」⬅+A・A・A・B→キャンセル月影（弱→強→強）→↘+B	③「共通」新月・裏→↘+B ④「共通」➡+B ⑤「力」乱れ雪月花
雪	①「共通」立ちB→キャンセル強瞬雪斬or雪風巻 ②「技」立ちA・A・しゃがみB→キャンセル強瞬雪斬or雪風巻	③「共通」強氷刃→↘+B ④「共通」➡+B
天野	①「共通」立ちB→キャンセル強雀刺し→↘+B ②「技」しゃがみA・しゃがみB→キャンセル強雀刺し→↘+B ③「共通」弱雀刺しor➡+C→↘+B	④「共通」桂馬の高上り→↘+B ⑤「力」飛車→ダッシュして桂馬の高上がり→↘+B
あかり	①「共通」立ちB→キャンセル六合 ②「技」立ちA・A・しゃがみB（1段目）→キャンセル清姫→⬆+C	③「共通」星の巡り ④「力」百鬼夜行 ⑤「技」踏みつけ→毬放り→⬆+C
十三	①「共通」ダッシュして富嶽 ②「共通」立ちB→キャンセル弱金剛重墜→激震or轟弾衝 ③「技」立ちA・B→キャンセル弱金剛重墜→激震or轟弾衝	④「共通」➡+B ⑤「共通」ダッシュジャンプ昇りB→富嶽
鷲塚	①「共通」立ちorしゃがみB→キャンセル狼牙→⬇↙⬅+C→↘+B ②「技」⬅+A・A・B→キャンセル狼牙→⬇↙⬅+C→↘+B	③「共通」➡+B ④「共通」強虚空殺→↘+B ⑤「力」真・狼牙→↘+B ⑥「力」最終・狼牙
紫鏡	①「共通」ダッシュして立ちB→キャンセル弱斬肉鎌鼬→⬆+B→臓物探り ②「共通」弱斬肉鎌鼬→⬆+B→臓物探り ③「技」⬅+A・A・A→キャンセル弱斬肉鎌鼬→⬆+B→臓物探り	④「共通」強廻転肝えぐり→追加技→⬆+B→臓物探り ⑤「共通」狂喜 ⑥「力」凶飢
李	①「共通」しゃがみB→キャンセル龍槌旋→⬆+C ②「共通」しゃがみB→キャンセル強炎龍擺尾→追加技 ③「技」前に歩いて立ちA・A・B・旋風（2発）→キャンセル龍槌旋→⬆+C	④「共通」フロントステップして炎扇翔→⬇+B→⬆+C ⑤「力」蒼天無影脚
斬鉄	①「共通」ダッシュして立ちC→キャンセル気孔砲 ②「技」立ちA・B→朧斬り→↘+B	③「共通」朧斬り→↘+B
翁	①「共通」➡+B ②「力」強亀舞・地（4段目）→キャンセル玄武の咆吼→↘+B ③「技」立ちA・B→キャンセル釣果大良（A）	④「共通」前ジャンプ昇りB→釣果大良（A） ⑤「共通」玄武の咆吼 ⑥「力」玄武の怒り
示源	①「共通」ダッシュ中C→キャンセル絶咆吼→追加技 ②「共通」立ちB→キャンセル弱白虎爪 ③「技」立ちA・B→キャンセル烈咆吼→追加技→立ちC	④「共通」絶咆吼→追加技

●李

①は立ち攻撃を弾いた時に。弱炎龍擺尾→昇華も可。②はしゃがみ攻撃を弾いた時に。火影→キャンセル龍槌旋or蒼天無影脚なら確実。③は、しゃがみ攻撃を弾いた時は強炎龍擺尾→追加技で締めよう。

④は、引きつけて炎扇翔を出し、3〜4ヒットした時点で⬇＋Bを出すべし。



「力」だと状態を判別するのがキツイ。立ちB・⬅＋Cが無難かも

●斬鉄

①は「力」用。余裕があるなら立ちBで。昇華もつながる。②は近い時限定。遠い時は朧斬りではなく気孔砲か鋼断ちにつなごう。蟷螂双刃なら安定してつながる。③は、「技」なら朧斬りの当たり方によっては➡＋Cで拾えるぞ。

●翁

①は「力」用。②は締めを➡＋Bにすればダメージ増加。

③は十三と同様、相手の着地に釣果大良（A）を重ねる。④、⑤は間合いが近い時限定。

●示源

②は近い時限定。「力」で昇華するのが狙いだ。③は、遠い時は立ちA・Aにしよう。

④は「技」の場合は間合いが遠いと届かない。前ジャンプBに切り替えよう。

修羅騎士
タカの本番勝負

新装開店7回目

お題：侍魂②

文：修羅騎士　鷹
&NF編集部

編：期待の『侍魂』がついにマスターアップしたよね。それを取材してみた第一印象はどう？　1月号で取材したバージョンと比べて。

鷹：全キャラにキャンセルのきく技が装備されて、キャンセル→必殺技が可能になってた。あとは、修羅、羅刹の技が入れ替わってたり、必殺技の数が減ってたり、黒子が出てきたり…。まぁこと細かく説明したら切りがないんでこの辺でおしまい。とにかく色々変わってましたよ。でも、また変わるかもしれないといってたよ。

編：あっ、そうなんだ。前回のバージョンは技もほとんど入ってなかったしね。S・C・Sはどうだったの？

鷹：前のはAボタンとBボタンの組み合わせしかなかったよね。今回もソレだったよ。あと、攻撃側が一方的に有利とはいいがたくなってたよ。

編：そういえば途中でデモシーンとかはあった？　乱入してくるキャラがいるみたいだけど？

鷹：ゴメン！　俺知らんかった。

（ジェイケイ登場）

ジェイケイ：聞いてくれよぉ〜、巌陀羅とかっていうのが乱入してきたんだよぉ〜！

鷹：あっ、見たかったなぁ！

（ジェイケイは嬉しそうに去っていく）

編：鷹のオススメのキャラは何？　色ってどうなの？

鷹：色には➡⬇↘コマンドの技があるんだけど、例えばナコルルのアンヌ　ムツベとかに合わせると痛い目に合うよ。一生懸命やってたみたいだけど。それは素直にガードしたあとに反撃だよ（たぶん）。んでもって、オススメはね〜、っていってもやっぱ分からないや。個人の好みでしょソレって。俺は、火月をメインにやるつもりっす。あと右京もとりあえずやってみます。

編：投げの連係とかもあるのかなぁ。そうだ！　今回、連続技も調べてるけど、例のヤツ（A級、10割）はあった？　もしくはニアピンとか…。

鷹：もちろん！　ニアピンだけど、ジェイが担当したリムルルにあったよ。ひょっとしたらA級か10割になるかもね。他にも確実ではないけど端限定であるっぽい。

編：そういえば、この号が発売してる頃には、すでに街のゲーセンに出てるだろうね。NFでもガンガン攻略していくので是非読んでくれい！

※今回、最強キャラを使え！　伝説の10割、格ゲー目安箱、ゲーム万華鏡はお休みです。

コンシューマーハイスコアコーナー

CLUB HOUSE/HI-SCORE

クラブ・ハウスコア

KOF'97集計開始！人間の魂、独走状態!!

目指せ頂点!! ハイスコアラーたちの熱い稼ぎの宴

さて今回から『KOF'97』の集計がはじまりました！

フタを開けてみればなんと、人間の魂さんが全部門においてトップを飾るという、すごい結果になりました。天晴！

これにより、ランキングの順位が入れ替わり、今後どうなっていくのか…担当としては、楽しみなところです。

ここで、お詫びと訂正を。

12月号の『KOF'97』の募集項目の中に『京&真吾+α チーム』もあったのですが、急遽取りやめることにさせていただきました。理由は…みんな、テリーしか使わないんだもん（泣）。このチームで応募された方のスコアは、エディットチームとして集計させていただきました。悪しからずご了承ください。

ここからはお知らせです。

今月から、『わくわく7』『ティンクルスタースプライツ』『マジカルドロップIII』などのスコアも募集します！　そしてさらに、禁断の(!?)『武士道烈伝』も募集だぁ!!　これはクリアにかかった時間ではなくて、クリアした時の主人公のレベルを対象とします。一言でいえば、『どれだけ低いレベルでクリアできたか』。どちらの章でもいいので、ラスボス戦前のメニュー画面とラスボスを倒したものの入ったビデオを送ってね。

また、今月から対象ハードにSS、PSも加えます。移植版しかしたことがないという方も参加してくださいね！　その他、『これも取り扱ってくれ！』というタイトルがあれば、どしどしご意見をお寄せください。

今月のハイスコアラー攻略法 高得点への道

THE KING OF FIGHTERS'97（エディットチーム）

テリーを使い、弱パワーチャージ→（しゃがみ弱パンチ空振りキャンセル）弱パワーチャージ→…の連続技を繰り返していく。

弱パワーチャージを6回当てると相手は気絶するので、そこにまたパワーチャージを当てていき、6発目のパワーチャージからパワーゲイザーで追い打ちしてとどめ。防御力の高い相手には、もう1発パワーチャージが入る時もある。

暴走庵は防御力が低いので、パワーチャージ×6→パワーチャージ×5→パワーゲイザーにする。オロチは防御力、気絶耐久値ともに高いので、パワーチャージ×9で気絶→パワーチャージ×7→パワーゲイザーというパターンになる。

●人間の魂・岡山県

THE KING OF FIGHTERS'97（サイコソルジャーチーム）

一人目のアテナで、まず小ジャンプ（技を出さずに着地する）などからスーパーサイキックスルーを狙う。

うまく決まったら、大ジャンプ弱キックで追い打ちし、相手の着地に重ねるように、しゃがみ強パンチ→キャンセルスーパーサイキックスルー→…を繰り返していく。最後は相手の体力をギリギリまで減らしてから、シャイニングクリスタルビットを当ててKOする。

●人間の魂・岡山県



ダメージの小さいジャンプ弱キックで追い打ちしよう



とにかくスーパーサイキックスルー。得点も高いノダ

THE KING OF FIGHTERS'97（龍虎チーム）

使用キャラはリョウ。

一人目にはジャンプ強キック→近距離立ち強キック→キャンセル極限流連舞拳→大ジャンプ強キックの連続技を決め、相手の着地にふっ飛ばし攻撃を重ねる、というパターンを2回繰り返してKO。

2人目と3人目には、ジャンプ強キック→近距離立ち強キック→キャンセル極限流連舞拳→大ジャンプ強キックのあと、着地と同時に強天地覇煌拳を出すと、相手はこれを食らって気絶するので、もう一度同じ連続技を決める。

オロチには、開幕で中ジャンプふっ飛ばし攻撃を当てて、ダウンを奪う。あとは、オロチの起き上がりに弱猛虎雷神剛をガードさせると、前転を誘うことができるので、投げを決める。

●人間の魂・岡山県



着地に技を重ねるとCPUは必ず食らう。気絶確定なのだ

BREAKERS（コンドル・ヘッズ）

一ラウンドも負けず、なるべくパーフェクトを取りながら進むのが理想。

基本はジャンプ強キック→立ち弱パンチ→立ち弱キック→立ち強キック→キャンセルスカイ・ブリッジの連続技。

超必殺技が使える状態の時に相手が跳びこんできたら、対空技のトマホーク・ジャックで落とし、吹き飛んだ相手にアトラス・ロックバスターを決めていく。

●橘ウキョ〜・長野県

第5回クラブ・ハウスコア ポイントランキング

1位	人間の魂・岡山県	442Pts.
2位	10-KEY・東京都	231Pts.
3位	花蝶風月・大分県	167Pts.
4位	G・T・H・北海道	161Pts.
5位	モズ太郎・神奈川県	150Pts.
6位	橘ウキョ〜・長野県	145Pts.
7位	TOMOYA・神奈川県	97Pts.
8位	SAS・愛知県	86Pts.
9位	M,Y-剣魂・千葉県	37Pts.
10位	スーパーハッピーな岡田武夫・埼玉県	18Pts.

※ポイントはスコアの順位などに応じて、編集部で集計しています。

THE KING OF FIGHTERS' 96

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
チームプレイ／餓狼チーム	SAS・愛知県	1,254,400	ALL
チームエディット（CD）／ちづる、テリー、ロバート	SAS・愛知県	1,543,000	ALL
チームエディット（カセット）／テリー、アテナ、Mr. BIG	モズ太郎・香川県	1,203,800	ALL
サバイバーモード（スコア）／テリー・ボガード	SAS・愛知県	1,024,500	29人目
サバイバーモード（タイム）／レオナ	RSD・東京都	4'09'42	ALL

BREAKERS

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
黄　白虎	M，Y－剣魂・千葉県	17,777,700	ALL
コンドル・ヘッズ	橘ウキョ～・長野県	17,268,000	ALL
ライラ・エスタンシア	橘ウキョ～・長野県	17,248,600	ALL
李　刀龍	橘ウキョ～・長野県	17,238,900	ALL
ピエール・モンタリオ	橘ウキョ～・長野県	17,196,900	ALL
アルシオンIII世	橘ウキョ～・長野県	17,185,100	ALL
シーク・マハール	橘ウキョ～・長野県	17,180,800	ALL
ティア・ラングレー	橘ウキョ～・長野県	17,068,100	ALL
神威　翔	橘ウキョ～・長野県	17,021,500	ALL

パルスター

プレイヤー	スコア	備考
10－KEY・東京都	5,886,420	ALL

クラブ・ハウスコア募集要項

●ノーコンティニューによる点数（クリアしなくても可）、またはクリアにかかった時間集計とします。乱入は無効となります。

●ハードはNEO・GEO、NEO・GEO　CD（CDZ）、PS、SSのどれでもOKです。

●ハイスコア申請にあたっては、次の項目を明記してください。記入もれがある場合、スコアが無効になることがあります。

スコアネーム（PN）を書かれていない場合は本名で掲載されることになりますので、ご注意ください。

①ゲームタイトル
②ハード
③スコア
④キャラクター名
⑤ランク
⑥面数（何人目までいったか）
⑦あなたの攻略法、スコア稼ぎのコツ
⑧住所、氏名、年齢、職業、電話番号、スコアネーム

●申請スコアの証拠として、キャラクター名とそのスコアが同一画面上にあるVTRを同封してください。

●画像のひどいもの、オプション画面やゲーム内容の録画されていないものは集計できません（乱入やコンティニューしていないかの確認ができないため）。

●ゲームランク（レベル）は不問ですが、ラウンド数などは初期状態のままで。

●以下のゲームが対象となりますが、申請数にかたよりがみられますので、極端に申請の少ないタイトルに関しては、やむをえず集計を中止する場合がありますので、ご了承ください。

①K・O・F'97
②RB餓狼伝説スペシャル
③サムライスピリッツ天草降臨
④K・O・F'96
⑤BREAKERS
⑥わくわく7
⑦ティンクルスタースプライツ・
⑧マジカルドロップIII
⑨真説サムライスピリッツ武士道烈伝

このうち、⑧、⑨は、PS、SSの移植版でも集計を受けつけます。

また、この他のゲームでも、担当をうならせるような高スコアのものは、対象になることがあります。

●スコア集計は、必要事項を明記のうえ左記宛先まで。

●締切りは毎月末日、発表は4月号の誌上にて。

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202 ㈱芸文社分室
ネオジオフリーク編集部
「クラブハウスコア」係

THE KING OF FIGHTERS' 97

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
エディットチーム	人間の魂・岡山県	753,200	ALL
餓狼伝説チーム	人間の魂・岡山県	737,100	ALL
サイコソルジャーチーム	人間の魂・岡山県	703,200	ALL
龍虎の拳チーム	人間の魂・岡山県	689,800	ALL
火気元気チーム	人間の魂・岡山県	678,300	ALL
三種の神器チーム	人間の魂・岡山県	670,300	ALL
主人公チーム	人間の魂・岡山県	667,000	ALL
新女性格闘家チーム	人間の魂・岡山県	637,400	ALL
オロチチーム	人間の魂・岡山県	636,200	ALL
'97スペシャルチーム	人間の魂・岡山県	624,800	ALL
怒チーム	人間の魂・岡山県	591,300	ALL
ニューフェイスチーム	人間の魂・岡山県	584,700	ALL
キムチーム	人間の魂・岡山県	575,200	ALL
サバイバーモード（スコア）テリー・ボガード	人間の魂・岡山県	1,051,200	ALL
サバイバーモード（タイム）暴走レオナ	人間の魂・岡山県	4'23'26	ALL

リアルバウト餓狼伝説スペシャル

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ホンフゥ	人間の魂・岡山県	1,942,000	ALL
ジョー・ヒガシ	10－KEY・東京都	1,938,700	ALL
裏タン・フー・ルー	人間の魂・岡山県	1,922,500	ALL
不知火　舞	花蝶風月・大分県	1,907,300	ALL
テリー・ボガード	花蝶風月・大分県	1,905,900	ALL
ビリー・カーン	花蝶風月・大分県	1,901,200	ALL
ブルー・マリー	花蝶風月・大分県	1,897,100	ALL
山崎竜二	花蝶風月・大分県	1,894,300	ALL
タン・フー・ルー	花蝶風月・大分県	1,891,700	ALL
望月双角	人間の魂・岡山県	1,889,500	ALL
秦　崇秀	人間の魂・岡山県	1,889,300	ALL
秦　崇雷	人間の魂・岡山県	1,886,300	ALL
アンディ・ボガード	人間の魂・岡山県	1,885,200	ALL
ボブ・ウィルソン	人間の魂・岡山県	1,878,300	ALL
ダック・キング	人間の魂・岡山県	1,878,200	ALL
ギース・ハワード	人間の魂・岡山県	1,866,600	ALL
裏ビリー・カーン	10－KEY・東京都	1,864,300	ALL
裏ブルー・マリー	人間の魂・岡山県	1,844,800	ALL
キム・カッファン	花蝶風月・大分県	1,840,400	ALL
裏アンディ・ボガード	10－KEY・東京都	1,824,700	ALL
ローレンス・ブラッド	人間の魂・岡山県	1,822,500	ALL
チン・シンザン	人間の魂・岡山県	1,820,400	ALL
ヴォルフガング・クラウザー	人間の魂・岡山県	1,791,900	ALL
フランコ・バッシュ	10－KEY・東京都	1,776,300	ALL

サムライスピリッツ天草降臨

キャラクター	プレイヤー	タイム	備考
服部半蔵	モズ太郎・香川県	2'07'45	ALL
橘　右京	モズ太郎・香川県	2'33'18	ALL
ガルフォード	モズ太郎・香川県	2'45'06	ALL
ナコルル	モズ太郎・神奈川県	2'46'97	ALL
柳生十兵衛	G・T・H・北海道	2'48'75	ALL
天草四郎時貞	G・T・H・北海道	2'49'27	ALL
タムタム	G・T・H・北海道	2'53'16	ALL
首斬り破沙羅	G・T・H・北海道	2'57'10	ALL
シャルロット	G・T・H・北海道	3'07'40	ALL
覇王丸	Y・K・千葉県	3'08'56	ALL
風間蒼月	G・T・H・北海道	3'10'62	ALL
リムルル	モズ太郎・香川県	3'14'51	ALL
花諷院骸羅	G・T・H・北海道	3'17'88	ALL
風間火月	モズ太郎・香川県	3'18'68	ALL
千両狂死郎	モズ太郎・香川県	3'19'51	ALL
緋雨閑丸	G・T・H・北海道	3'22'20	ALL
牙神幻十郎	モズ太郎・香川県	3'35'01	ALL


サムライスピリッツ
カントリーロード
雪伝
Presented by 島津わか乃
闇が消えたわけではない
お前の中へと還っただけにすぎぬ
だからなんだっていうのよっ!!



確かに私は心のどこかで
姉様に勝ちたかったり
禁じ手を使いたいって
思ってたかもしれない
私の中にも
確かに
闇はあるよ
でも私は
闇になんか
身をゆだねたり
しない!!
人は必ず
光と闇を持っている
でもそれを選ぶのは
自分自身だもの
だって私には
大好きなもの
守りたいものが
たくさんあるもの！
自分が闇に身を
ゆだねたからって
他の人もそうする
なんて
勝手に
決めないでよ！


お前ごときに
何が分かると
いうのだ!!
ゴ
あのむごい出来事を
知らぬお前に!!
愛する者たちを
大切な者たちをすべて失い
私の信じた世界は
闇でおおわれた
それでもお前は
はっ
光の中に平然として
いられると
いうのかっ!?
ドー
きゃあっ


体が動かない…
我が望みは安息と平安
闇をかかえる者すべて…闇のもとへ
動けっ私の手っ!!
カムイコタンの精霊たちよ ナコルル姉様 どうかどうか…
カッ
私に力をっ!!
この…
ぐぐぐっ



大バカ者っ!!
神様でもないあんたが人の運命を勝手に決めないでよっ!!
本当は人の心の闇が許せないだけなんだ!!
だから自分と同じように闇の中へ還そうとしている
でも私の中の光を消すことができないように
すべての光を消すことなんてできるもんかーっ!!


爆炎龍!!
はっ
グアッ
ボッ
きゃっ
お前は…
大丈夫か
あ…
はい
いたたた…



フン まあよい…
私にはすべきことがある
今お前たちの相手をしているヒマはない
我の復活はきざしにすぎぬ
闇の力が封印をといたのだ
災いはこの地だけではおさまらぬ
光の力と闇の力…
今度はどちらが勝るのか
見極めたいものだな
また会おうぞ
フッ
まていっ天草っ!!
サワ
サワ
あの…
ありがとうございました
あなたは…?
私は服部半蔵
任務により天草を追っている
天草は私の息子の体と魂を奪い去ったのだ

昨年はマッハの早さですぎ去ってしまいました。さて、今年はどんなゲームと出会えるかしらん♥（わか乃）



つづく

読者投稿による創作ストーリー

〝秦の秘伝書〟を記した秦王龍の息子の魂が、一族の末裔である秦兄弟の体を乗っ取り、秘伝書を探しはじめた。崇雷にスポットを当て、過去と現在の魂が微妙に交錯した彼の心の内を、遠い過去を振り返る形で描いた作品です。

回帰

★PN／飛山尚人（福島県）

次々と襖が開かれていく。悪夢への扉が……。

　気がつくと空龍は、見知らぬ部屋にいた。そこには数多くの蝋燭が並び、その炎が部屋を不気味に照らしていた。

　また、その部屋には〝大悪党〟と書かれた大きな提灯とおびただしい数の仏像が所狭しと飾られている。

「フン、悪趣味ダナ…」

　と部屋を見回していると、後ろの方に邪気を感じ、はっとして振り向いた。

「ギース……」

　そこには、テリーによって倒されたはずのギースが立っていた。

「フン、哀れな奴ダナ…。コノ世に未練がありすぎて、死んでも死にきれないようだな」

「それは貴様も同じことではないのか、空龍よ。貴様も秦崇雷の体を乗っ取って現世を生きているではないか。同じことだよ」

「同じじゃない！　同じなわけない……」

　そういって空龍は俯いた。

「フッ…、私とてこの世に執着しているわけではない。だがしかし…」

　蝋燭の炎が一つずつ消えていっているのか、ギースが語りはじめると同時に、辺りがだんだん薄暗くなってきた。

「…まぁ、所詮ここにいる私は本物ではない。そんな奴に本物の気持ちがわかるはずはないがな。…ここにいる私は、貴様の恐怖心が生んだ、ただの幻だ…」

　いい終わると同時に、ギースはまるで煙のように消え、辺りは闇に包まれた。そこにただ一人、空龍だけを残して。

　…以前の父上は、すべてにおいてとてもすばらしい人だった。しかし、いつのまにか父上は変わってしまった。無意味に人を殺し、そしていつも自室にこもるようになった。

「父上はあの秘伝書に取りつかれている」

　オレが二十歳の夜、そういって、兄の天龍はオレのところにやってきた。

「だが、秘伝書より恐ろしいのは…帝王拳だ。この拳は破壊力が高い。だが、そのぶん体に負担がかかる。いずれ己の身を滅ぼすだろう」

「封印するのか……」

「いや、封印するだけでは駄目だ。この世から抹消しなければ……。だが私一人では父上の帝王拳にはかなわないだろう。空龍、協力して欲しいのだが……」

　その言葉に、オレは黙って頷く。

「海龍はどうする」

「今は自分の部屋で寝ているが、弟は父上を尊敬しているから……」

「知らない方がいいな……」

　父上の部屋の扉を勢いよく開け、父上に向かって兄上は叫んだ。

「父上、何をしているのかわかっているのですか。この世に不死身の肉体なんてあるはずはないのですよ。もうやめてください」

　父上はオレたちの方を見て、

「いや違いますね。この秘伝書さえあれば、不死身の肉体を手に入れるなどわけありませんよ。それどころか、素晴らしい力を手に入れ、全世界を支配することさえできますよ」

　と、笑いながら喋った。狂っている……オレたちはそう思った。

「やはり説得は無理なようだ。秘伝書を抹消する……。私が父上の気を引くから、そのうちにお前は秘伝書を……」

　兄上は、オレの側でささやいた。オレが頷くと、

「父上、力ずくで止めさせていただきます」

　といって、兄上は父上に向かっていった。オレも秘伝書に向かって走った。

「帝王宿命拳！」

　ぐわぁぁ。兄上の呻き声とともに、何かが倒れる音がした。その声にオレは思わず立ち止まり、兄上の方を振り返った。兄上が床の上に崩れていた……。

「龍声拳！」

　兄上を確認すると同時に気の塊が飛んできて、避けることもできずにオレもその場に崩れ落ちた。

「残念でしたね、空龍……クックックッ……だが喜びなさい、あなたは死ぬことはありませんよ。魂だけこの秘伝書に封印してあげますね……魂だけを。ついでに海龍の魂も一緒にね。あなた方の使命は、秦の秘伝書を他の奴らから守ることです。もし我が一族以外の者が秘伝書をそろえそうになったら、あなた方の封印は解けます。復活したら天龍の子孫の体を借りて秘伝書を守り、ついでに世界でも支配すればいいでしょう」

　オレのかすれていく視界の中で、父上はにっこり微笑んだ。

「…ゲス野郎……」

「安心してゆっくりお休みなさい……」

　父上の手がオレの方に伸びてきた。

　後はどうなったのかはわからない。気がつくと崇雷の体を乗っ取っていた…二二〇〇年の時を越えて。弟はもちろんこのことを知らないだろうし、相変わらず父上を慕っているだろう。オレも話す気などないし、知らない方がいい。あの時から、現世に復活してからが悪夢のはじまりだった。

　帝王拳を守るためだけに父上に殺された。帝王拳を守るために…。この呪わしい運命に、吐き気がするほど苦しくなる。

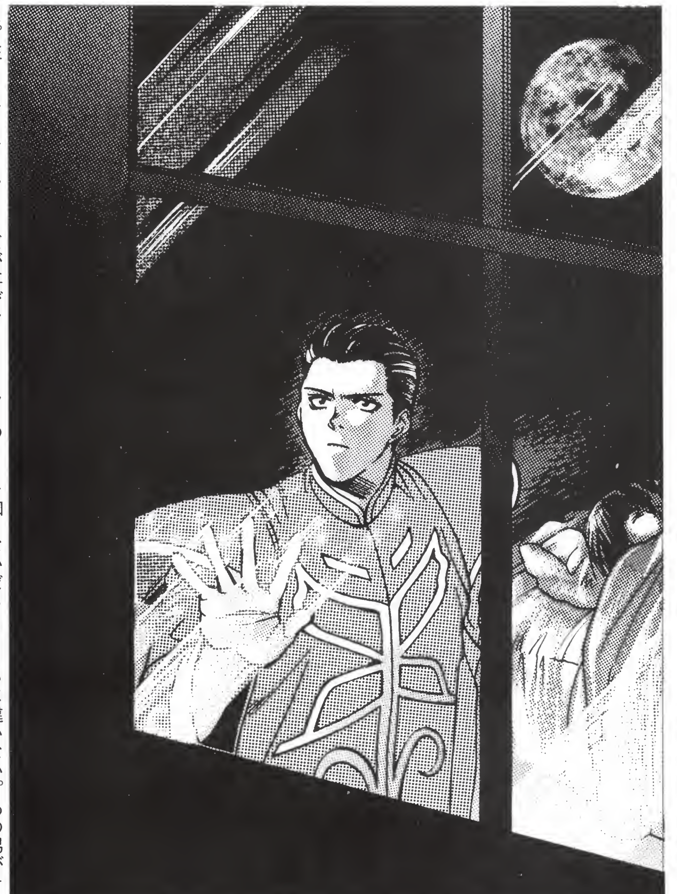
　この世に復活してやるべきことはただ一つ。秘伝書を探し出し、この世から帝王拳に関するすべてのものを抹消すること。…もちろんオレ自身も……。そのために帝王拳の封印を解き、秘伝書を探しはじめたのだ。

　しかし、あの時秘伝書を奪って確かにこの手で破いたはずなのに、何故…オレはここにいる。何故秘伝書の呪縛が解けない？　あの秘伝書は偽物だったのか？　それとも…。

　その答えの鍵は、あの男…ギース・ハワードが握っているに違いない。あの男がそう簡単にくたばるはずはない。あの男に会えば、何かがわかるはず。すべてはあの男に…。

　そう思い、空龍は空を仰いだ。まるい月が不気味に光を放っていた。

　夜明けはまだ遠い。



イラスト／RURU

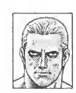
登場キャラ



秦　崇雷：秦の一族の末裔。空龍の魂に体を支配され、多重人格状態に陥っている。



秦　崇秀：崇雷の弟。空龍の弟である海龍の魂に体を支配されている。同じく多重人格。



ギース・ハワード：〝秦の秘伝書〟を巡る争いに参加し、そのすべてを手中に収めた。

募集要項

ネオジオのゲームやキャラを題材にしたオリジナルストーリーを募集！

字数は13文字×200行程度。タイトル、PN、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を書いて、次の宛先まで送ってね。

採用者には、NFサービス部提供の賞品をプレゼント!!

〈宛先〉〒112-0005
東京都文京区水道
2-13-12　SKビル202
㈱芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
「読者創作ストーリー」係

　※ストーリーは実際のゲーム設定をもとに、独自に創作展開しています。

クロスワードパズル

1	2	3		4	■	5	6		7	8 K	■	9
10 B			■	11	12	J		■	13		14	
15 H			16	■	17			18	■	19		
	■	20		21	■	22 R			23		■	
■	24	■	25 N		26		■	27	E	■	28 O	■
29 C		30		■		■	31	■	32	33		34
35			■	36		37 A		38			■	
39		■	40			I	■		■	41	42	■
	■	43		Q	■	44	45		46			47 D
■	48	■		■	49			■	50		■	P
51	L		■	52 M	F	■	53	54	■	55	56	■
57		■	58		■	59				■	60	61
62	G								■	63		

まずは、タテ、ヨコのカギを頼りにクロスを完成させよう。
そしてA～Rの文字を順に並べていくと今月の問題が出てくるよ。
正解者の中から抽選で10名様にネオジオグッズをプレゼントするゾ。
応募待ってまーす!!

今月のヒント
解いたら真ん中あたりに注目

タテのカギ

1 修羅半蔵の必殺技の忍法。天舞と地斬がある
2 〇〇〇特性、危険〇〇〇、〇〇〇格差
3 出前箱
4 春夏秋冬
5 覇王丸の対空必殺技
6 他を圧倒して勢力を振るうこと。↔臣従
7 近藤〇〇。人家が少しまとまってある所
8 関節が痛む病気
9 面の皮が厚いこと
12 人を集めて落語、講談などを聞かせる所
14 ↔ハイ
16 チームの中心人物
18 釣りの道具
21 自然のままで、人の手を加えないこと
23 一回きりで完結する物。↔連載
24 いつも決まった状態を示し、激変の恐れのないこと
26 門の中
28 ナコルルの技、〇〇ムツべ。アイヌ語で〝風〟の意
29 SNK初の3D『侍魂～〇〇〇〇スピリッツ～』
30 作品のよしあし
31 地獄の〇〇も金次第
33 さやのまま食べられるえんどう豆
34 楓と守矢は〇〇の兄弟
36 民衆の生活、感情を反映して語り伝えられてきた話
37 楓の超奥義〇〇〇〇伏龍
38 不平、不満
40 郵送の際に必要なもの
42 馬に乗った武士
45 直射日光や通風を加減するため窓に取りつける装置
46 織物、編み物の材料
47 鬼の頭に生えてます
48 寒さや労働のため、手足にできるひどいひび割れ
49 木の幹から分かれた部分
51 楽器、歌などの生演奏
52 羅将神ミヅキの連れている犬の名
54 誤り。失敗。過失
56 行為を正当化し、根拠づけるもの
58 からかいや非難の言葉をかける。〇〇を飛ばす
59 ↔メス
61 何かをおこなったりする時の構想や仕組みの大きさ

ヨコのカギ

1 覇王丸の新必殺技。飛び道具を落とせます
5 鷲塚の必殺技。早めに出せば対空になる
10 葵花は3回〇〇〇入力
11 『嘘』の漢語的表現
13 〇〇〇〇双刃、斬鉄〇〇〇〇拳
15 関所を守った役人
17 会社、団体などの組織を作ること
19 遁走曲
20 KOFは3対3の〇〇〇〇バトル
22 残りの量
25 主人公チームの五郎の名字
27 熟すと赤い小さな実がなる落葉低木の総称。〇〇キャンディという物も
29 日曜日を英語でいうと
32 影二、美鈴
35 ライジングタックルは〇〇時間があるのだ
36 楓と雪の義理の兄
39 羅刹半蔵の必殺技。これから冥か獄につながる
40 どれを取っても金額などが同じであること
41 電車などが発着する施設
43 入れ物。容器
44 学校で教師の集まる部屋
49 遠い道のり
50 千島、北海道に生息するアシカに似た海獣
51 完全に悟りを開いた小乗仏教の修行者。十三のアオリ文句は『陽気な〇〇〇』
52 人間の皮膚
53 人が住む所。普通は朝に出て、夜に帰る
55 KOFの〇〇文句は『夢のチームバトル』
57 不賛成、反対の意見。〇〇を唱える
58 漢数字で800をこう読む。〇〇屋、〇〇長
59 遊廓で上位の遊女
60 楓の義姉や、京の恋人
62 パルスターの続編の期待の新作シューティング
63 募集に応じること

12月号の答え

ベ	ジK	タ	リ	ア	ン	■	フ	グ	ド	ク	■	シ
ノD	■	ム	■	シ	■	タ	イ	ラ	■	レQ	オ	ナ
ム	エ	タ	イ	■	ア	ナ	ウN	ン	ス	■	コ	イ
ス	キ	ム	ミ	ル	ク	■	チ	ド	リ	ア	シG	■
ト	ビ	■	ン	■	シ	ソ	■	セ	ル	フ	■	ケE
ラ	ル	フ	■	ジ	ヨ	ウ	セ	イ	■	リ	リ	イ
イ	■	イ	ヤ	リ	ンF	グ	■	バ	リ	カ	ン	■
ク	リ	■	シI	ヨ	■	ウ	イ	ー	ク	■	キ	シ
■	ユJ	リ	■	ク	ジ	■	タ	■	ド	ク	■	ノH
ク	ウ	コ	ウ	■	カ	ンL	リ	ヨ	ウ	■	キ	ビ
シ	ジ	■	シ	ゲA	ン	■	ア	フ	レ	コM	■	バ
ナ	ン	イ	■	ン	■	ソ	■	ケ	ツ	■	ハO	チ
ダP	■	チ	ヤ	リ	オ	ツB	ト	■	カC	エ	ル	■

「楓」
12月号のクロスワードパズルのA～Qを順に並べると、
ゲツカノケンシノシユジンコウハダレ
と、なります。
普段はおとなしいのに、覚醒すると途端に態度が大きくなる彼（笑）。今後の活躍が楽しみです。

12月号のクロスワードパズル当選者
（敬称略）
神崎大輔・栃木県／酒井美和・北海道／土平純也・大阪府／堀江清貴・茨城県／守屋睦美・埼玉県／米山裕也・山梨県／斉藤あさみ・岩手県／寺田基宏・京都府／柳沢めぐみ・長野県／立谷恭子・北海道

応募方法
クロスワードの答えと、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記し、左記宛先まで。
〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202 ㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「2月号クロスワード」係
締切りは2月9日（必着）。
発表は4月号誌上。正解者の中から10名にネオジオグッズをプレゼント。

Welcome To PaoPao Cafe!

パオパオカフェへようこそ！

読者通信欄

ありがとうママパパ

コスプレダンスで各賞と彼氏ゲット！

　今年の高校最後の体育祭で、運悪く軍団の団長になってしまった私は、仲間と体育祭で着る衣装について話し合っていました。すると、1人の女子が私の持っていたNF10月号の色を見て一言。「この人の衣装カッコイイじゃん」。お陰で衣装が決まり、色、マリー、アテナ、シェルミーのものになりました。それから毎日放課後遅くまで残って、8人分の衣装を作りました。
　当日、午前中はアテナ、午後はマリーの服を着ました。そしてダンス用の最後の衣装に着替えたのですが、私1人だけ色の服だったので、グランドに出た時、みんなの視線が気になりました。でもダンスには集中できました。
　おまけに、軍団の男子もコスプレしてたんです。社、庵、京、真吾をやっていて、私のダンスのパートナーは庵でした。ちゃんと赤毛だったよ！
　お陰で体育祭では優勝できるし、衣装賞は取れるし、ダンス賞は取れるし…練習はキツかったけど、超楽しかった！　今までの体育祭の中で、一番楽しかったです。これもネオジオのお陰だ。ありがとう！

●PN／森江未来（新潟県）

編：しかもナント！　そのダンスのパートナーと恋仲になってしまったとか!!　はうう、青春ですなぁ。しかし、色のコスプレして本格的なダンスとは…ちょー見てみたいっス！

このコーナーでは、日々の生活や学校で起こったおもしろいできごとなどを大募集！　楽しいお手紙待ってます!!　よろしくねっ、ママパパ♡

火気元気チーム使いましたEDイラストに感激！

　KOF'97のNF火気元気チーム、使いました！
　草薙 京、不知火 舞、ビリー・カーンは3人とも火を使うから〝火気〟なんですね。おまけにみんな〝元気〟。ぴったりの名前だと思いました。
　私は格ゲー初心者＋αで、しかもビリーを使うのは初めてということもあって、最初はなかなか進みませんでしたが、しつこくコンテニューして、ようやくゲームクリア！
　これもひとえにネオジオへの愛の成果でしょうか（笑）。エンディングで3人のかっこいいイラストとメッセージに感激しました。

●PN／不倶戴天（熊本県）

編：使ってくれたか！　あり



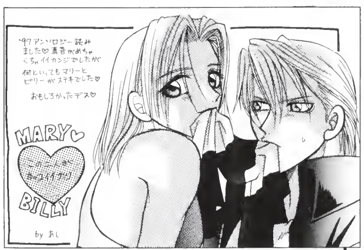
●PN／蒼桐ゆき（石川県）
懐かしのゲーマントの正体は実は京だったのか！　なんちて♡　でもゲーマントってかわいいよね。



●PN／結城忍（広島県）
筆のタッチがヨイですなぁ♡　胸が～、足が～♡　表情がまたクールで、もうメロメロですぅ～。



●PN／間ゲンゴロウ（東京都）
使ってくれい、楽しいぞ!!　いやぁ、じーさん描いてくれる人って少ないのよね。これからも頼むゾ。



●PN／あじ☆ちきん（広島県）
何かちょっとヤバイよーな気もするけど、まーいっか！　アンソロジーお買い上げありがとうです♡

PaoPao賞



★PN／河見恵（東京都）
『月華の剣士』燃えてるか～い！　今月号でバッチリ攻略やってるんで、しっかり読んで強くなってね♡

がとう♡　実は某誌が間違えて掲載してしまったようだが、あのEDイラストは、本誌の読者創作ストーリーやKOFノベルスでお馴染みのRURUさんが描いてるのだよ。KOF'97NF・火気元気チームのEDイラストはRURUさん！　間違えないようにね。

ちなみに、今度NFから出るムック「KOF～オロチ完結編（仮）」にも、RURUさんは腕を奮ってかっこいいイラストを描いてくれてるぞ。RURUさんだけじゃなく、他にもプロマンガ家の藤井みほなさんや、今月紹介してる『KOF　京』のオフィシャルイラストを手がけている夏元雅人さんをはじめ、ほたか乱さん、ルーガル・ガメ夫さん、桜城ややさん、鎧良寿さん、河内和泉さんなどいろんな有名作家さんによる美しいイラストでオロチストーリーが楽しめるのだ。期待して待っててね（どさくさに紛れてバッチリ宣伝したった♡ウッシッシ）。

探し続けて10年あまり…やっとクリアしたあの名作

「おう、やったよ。とうとうクリアしたよ!!」と、仕事から帰ってきた兄がなんだか興奮しているので、理由を聞くと、なんと初プレイから10年目にして、やっと『怒』をクリアしたのだそうです。

兄は中学の時に『怒』にハマったのですが、すぐにゲーセンから消えてしまい、寂しかったそうです。社会人になって会社の近くのゲーセンで『怒』を見つけた時は、本当に嬉しかったといってました。以後、昼休みになるたびにゲーセンに通い、やっとクリアできたそうです。この話を聞いて、私まで嬉しくなった。おめでとう、お兄ちゃん。私、お兄ちゃんの妹でよかったと思う。それと蒲田の某ゲーセンさん、ありがとう。

★PN／池波留吉（神奈川県）

編：美しき兄弟愛…じゃなくて『怒』への愛か。おめでとう、兄ちゃん！



●PN／さかくら弥月（大阪府）
かわいいでちゅ～♡　美人でさっぱりしてて、やっぱ舞はいい！　今月紹介してるCDも聴いてね♡



●PN／皇神裕（大阪府）
やっぱカッコイイよね守矢！　陰のある感じがまたよし。トリッキーな動きには驚いたけどさ（笑）。



●PN／石川ハジキ（茨城県）
みんなで集まってKOF大会かな。真吾が技をメモってるのはいいけど、ラルフは何を見てるんだ？



●PN／仲山尚子（奈良県）
うんうん、この衣装似合っててカッコいいよねー♡　この格好で闘ってくれないかな…なんちて。

ストーリーアルバム

社も思わずその気に…!?魅惑の老人チン！

11月号56ページ右下のチンと社が闘っている写真っス。
チン「あら、イイ男。ちょっと遊んでかない？」
社「ゲハハ。そんな色っぺー声で誘われたら、おじさん本気になっちゃうヨ（ガバッ）」

★PN／氏神流架（神奈川県）



編：う～ん、やばい。セクハラヤッシーですな。しかも酔っ払っちゃって、オカマとギャルの区別ついてないっス。

でもこうやって見ると、ほとんど半裸のコスチュームといい、老人とは思えない扇情的な肌のテカリといい、素人には見えない誘った手つきといい、なかなかチンってあなどれない老人だよなあ。

小さな幸せを求めて…社、決死の大ジャンプ！

12月号40ページ右下の写真。
ケンスウ「はうっ。100円落としてしもた！　どこや？」
社「何！　その100円…とったああぁ!!」

●PN／桜山智規（三重県）



編：社って、どの写真見ても奇妙なポーズをしてるんだよな…。このコーナーにはもってこいのキャラというわけで、またまた社ネタ。

少年が落とした小銭を求めて、高く舞い上がったバンドマン社。メンバーの前だということも忘れ100円に食らいつくその姿は、むしろ清々しささえ感じられるぞ！



●PN／氷屋キョウタ（滋賀県）
タン先生にお茶すすめられてる感じ♡　編集部の中国語読める人に読んでもらってしまったよ（笑）。



●PN／しろたか（北海道）
旅の目的が途中で『全国特産名物食べつくし』になっちゃったりしてね（笑）。おすすめは赤福だ♡

ユリちゃん、舞ちゃん、キング姐さんチームのエンディングを見てビックリ。ジャン君、その水着のブラ、10万円で売ってくれ。●PN＝部長アキヤマ（東京都）／それすなわち、ユリのセパレート水着の上部であるな。己が子供であることを最大限の武器とし、今を謳歌する少年ジャン…。あんた、素質あるよ。っていうか、10万円でユリの水着買って何に使うの？（編）

ボツ連としては、ちゃんとハガキがNF編集部に届いているか不安っス。もしかして自分のバカネタハガキが超真面目な会社に毎月届いてるかもと思うと…。●PN＝石川ハジキ（茨城県）／郵政省を信じなちゃい！

とはいえ年末年始は郵便事故も多くてねぇ。〝女子高生秘密の花園ビデオ一本購入〟なんてハガキがきた時にゃ、ビビッたさ。ところで、NFは超真面目な会社じゃないとでも？（編）

月を見るたび思い出す

ゲーセンやアミューズメントスポットなどで見かけた、変な人や困った人を紹介。人と人との関係についてともに語り合おうではないか！

マジドロIIIで出会ったやさし～いお姉さん

この前、マジドロIIIをやるために順番待ちをしていた時のことです。「まだかな～」と思っていたその時に、プレイしていた女の人が私の方を向いて、「立っていたらつかれるでしょ？　隣座っていいよ」といってくれたのです。

普通だったら戸惑っていたのに、その台にはイスが2つあったので、座らせてもらいました。

そして女の人のプレイが終わり私がプレイしはじめると、「隣座ってもいい？」と聞かれ、もちろんOKしました。

プレイしながらしばらくその女の人と話していました。私がジャスティスを選ぶと、「ジャスティス好き？」と聞かれ、ジャスティスがかわいいという話になりました。

しかも、終わったあと私がネームエントリーをしたのを見て、「3位じゃん。すごいね」といってくれたので、すごくうれしくなりました。

しばらくすると、その女の人は用事があったのか帰っていきました。それ以来、その女の人とは1度も会っていません。また会いたいなぁ、とよく思っています。

●PN／日崎奈津子（愛知県）

編：それはよい出会いじゃ。待っている人がいるのに平気でコンティニューしちゃうような人もいて困っちゃうけど、待っている人に隣のイスをすすめるような優しい人もゲーセンにはいるのだ。その人とまた会えるといいね

テリー&山崎でハメ技連発うまいならちゃんとやれ！

私がゲーセンでKOF'97をプレイしていたら、すぐに乱入者がきました。相手のキャラは、テリー、山崎、暴走庵。もしかして…と思ったら、やっぱりそうでした！

最初のテリーには、パワーチャージ→空振りキャンセルパワーチャージを連発され、私のキャラ2人はすぐに倒されました。

3人目でやっとテリーを倒したと思ったら、山崎の砂かけハメをやられて、あっけなく終わってしまいました。

この時、私は思いました。「こんなにうまいなら、ちゃんとやれっ！」

●PN／デーブ山崎（東京都）

編：うげっ、やられましたか。NFのおまけ情報でテリーのA級紹介した時に、「対戦ではひかえよう」って修羅騎士さんがいってたのになぁ。

あれってわりと難しいよね。「そんなにうまいなら…」とはまさに。ハメなんてせこいマネするなって！

無限コンティニュー野郎クレーンゲームにも出没！

この前、私と友達がネオジオワールドにいった時のことです。クレーンゲームの商品にKOF'97のぬいぐるみがあったので、私は急いでお金を両替しにいって戻ってくると、もうすでに女の子2人がやっていました。

私はすぐに後ろに並んだのですが、その女の子たちのうるさいこと。やるたびに「あぁ～京ちゃん」とか「なんでよぉ」とでかい声を連発していました。こっちはずっと待ってんだから、いいかげん交替してよ、と思って見ていると、しまいには「もうお金ないよ」「わかった今くずしてくるから待ってて」といって再びやりはじめる始末。

私の後ろにも5、6人くらい並んでいるというのに、その子たちは無視してプレイ。そんなことを30分以上繰り返しているうちに、私の後ろには人が1人もいなくなってしまいました。きっとみんなあきれたんでしょう。そしてその子たちはようやく京人形を取ると、でかい声を出して喜んでどこかへいきました。

こっちはあきれました。自分の欲しい物が取れるまで交替しないなんて…。しかも大人なのにちょっと非常識です。



●PN／和泉ユカ（群馬県）
ちょっと目がイッちゃってて、いい感じの庵（笑）。バックのお月様がよくお似合いですわ♡



●PN／丑三酉丸（奈良県）
あかりちゃんはかわいいぞ♡　技も多彩で楽しいしね～。百鬼夜行最高！　でも侍魂もやってねん♡



●PN／霜月はじめ（熊本県）
去年の今頃もサムスピで燃えてたっけなぁ…。今年のサムスピは去年とは一味違うけどおもろいで－。



●PN／羅城水月斎（東京都）
なんかいい雰囲気のマリー。次の餓狼ではテリーの帽子かぶって出てきたりしないかなぁ？



●PN／片桐はるか（秋田県）
いや－んベニーかっこいい－♡　この（自称）がちょっと涙を誘うのぅ…。次回'98に期待すっかな。



●PN／楠瀬瑞姫（愛知県）
月華のヒロインズ♡　この2人は放送中のラジオドラマでも結構メインなんで、ぜひ聞いてちょ！

サムスピRPGの遊廓イベントといい、サムスピ64の色の設定といい、そのうちサムスピが18禁になったり…しないよねぇ？ ●PN＝死神デスサイズ（福岡県）／サムライRPGの幻十郎過去イベントといい、サムライ64の色の無明や勝ち台詞といい、もうすでに14禁くらいはいってるような気が…しない？（編）

キャラ♥レター

炎の貴公子が俺を熱く狂わせる!!

草薙　京さん。あなたは男に対して興味がないかも知れませんが、僕は、草薙　京さん、あなたを愛しています。これからもずっと愛するから、いつかは草薙　京さんも僕の事を愛してくれるだろうから…離したくない。

僕のものだから、他の男や女に接触したら、僕は許さないから…。子供もいたらいいね。そして一緒に暮らすんだ。海の見える家がいいかな。

僕からは逃げられないよ。２人が赤い糸で結ばれている限りね。

ンウっ…草薙　京さんは、僕のことを〝狂ってる〟と思うかも知れませんが、草薙　京さん……

狂わせたのはお前だ!!

●PN／津波とざき（沖縄県）

編：健全なる高校生男児よ（いや、〝健全〟かどうかはこの際おいといて）、何がキミをそうさせた!?

いや、しかしその生きざまはカッコイイ。男が男に告白するなんて、並大抵の勇気ではできんだろう。キミのそんな姿に、京もきっとホレてくれる…といいなぁ。

大好きな人の彼女だけど私の彼女にしたい♡

こんにちはー。私ね、実は今まで（'96まで）ユキちゃんのコト、嫌いだったのー。だって大好きな京サマの彼女なんだもん！

でもね、でも…今は違うよん。'97になってユキちゃんという存在が明らかになったでしょ？　そしたら…う～ん、なんていえばいいのカナぁ？　いつの間にか好きになってたの!!

きっと私は京サマの彼女っていうイメージで見てたんだね。〝ユキちゃん自身〟は、メチャ好き♡

私も彼女にしたいもん（笑）。イジワルな私だから、まだユキちゃんが京サマの彼女、って思うと胸がイタイ。でも、いつか２人を祝福できるとイイナ♡

★PN／ひびきりお（岐阜県）

編：将を射んと欲すれば、まず馬を射よ!!　うそうそ♡

ユキは女の子から見てもカワイく健気な女の子さ。ん～、心の広い京ファンですな、りおちゃん！

しかし、今月の『キャラ♡レター』は、男TO男、女TO女という、なんか世紀末らしい構成になっちまいました。

せめて500円ごとに交替して欲しいです。

その時はいえなかったけど。

★PN／みいちゃん（埼玉県）

編：どこにでも、どんなゲームやマシンにもいる〝後ろを顧みない軍団〟。つーか店員さん、文句のいえない気の弱い子（みいちゃんの自称）のかわりに注意してよ～！

唐草模様の全身タイツでいらっしゃ～い♡

以前あるゲーセンにいったら、店員さんが唐草模様の全身タイツを着てたんです!!

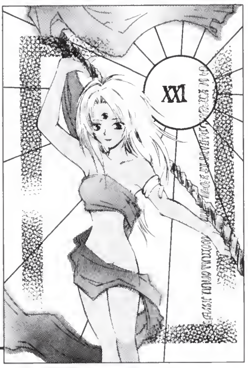
ゲームをしていた私ときたら…「めざわりね！（マチュア風）」ってなカンジでした。でも、そーゆーのもちょっとカワイイかも…♡

●PN／智砂斗（宮城県）

編：あやし～なぁ。店員にコスプレの義務があるゲーセンだったりして。でも唐草模様は目がチカチカしそうでやだ。



●PN／神無月景子（広島県）
当たってよかったねぇ♡　まだ壊してないかい（笑）？　私は応募券送るの忘れちゃってたのさ…。



●PN／ミハスサキ（神奈川県）
うっ～ん、カッコいいワールド様ですぅ♡　妖しげな衣装が何ともいえませんわ。ナイスバディやな！



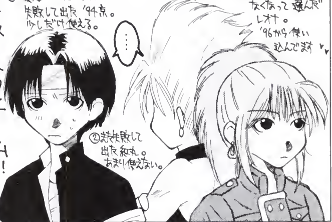
●PN／黒沢さとる（北海道）
ちょっち痛そうね…。タツウルが一緒にいるということは、対戦後かにゃ？　仲よさそーだ。



●PN／龍馬（長野県）
いやー強そうですにゃ。バックの龍がかっこいいー！　さすが無敵の龍！　って感じですにゃ。



●PN／倉長行矢（福岡県）
ショックトルーパーズだ！　何げに熱くなるゲームだよね、これ！　胸の谷間に目をひかれる…。



●PN／木村衣里（北海道）
失敗して日本チームってのはよくあるが、最後に１人使えるのを残しておくあたり偉い！　とほ～ん。

KOF'97には、大会規定というものはないのか？　大門の玉つぶしとか山崎の裁きのヒロとかビリーの三節棍など…。なら来年のKOFでは、ラルフやクラークにはマシンガンやピストルを使って欲しい。せっかく弾倉しょってるんだし…。●PN＝町人バロム1（福岡県）／今ラルフとクラークが鉄砲持ったら…ショックトルーパーズからスカウトがくるぞ、きっと。（編）

替え歌、行っきま〜す！

元歌のメロディーに乗せて独自の世界を展開する『替え歌、行っきま〜す！』。みんなのナイスなネタを大発表するぜ！　イエ〜イレッツシング！

ジャマする奴はブッ殺す！『リュウジさん』テーマ曲

毎週火曜日に放送されていた『サザエさん（再放送）』のエンディングテーマで、山崎の替え歌を作ってみました。

残忍な笑いを振りまいて
ヒ首片手に蛇使い
ギース
さっさとギャラ払え
オロチ
いっぺん死んでこい
時には更生迫られて
刑事に追われる時もある
だけど　んん　だけど
ジャマする奴は
ジャマする奴は
ブッ殺す!!

原曲を知らない人は知っている友達から聞いて、さぁ、みんなレッツシング!!

★PN／ホン・カッファン（茨城県）

編：いや〜、山崎の暴虐な性格が表れていてグッドですよ。山崎がオロチの一族なのに暴走しないのって、やっぱこのゴーイング・マイ・ウェイな性格ゆえなんだろうなあ。

それにしても懐かしいな、『サザエさん（再）』か。関東では確か平日の夜7時から放送してたんだけど、最近はその時間帯、『ドラゴンボール（再）』に変わったんだよな。どっちにしてもゴールデンタイムに再放送って、なんか贅沢な気がするんだけど。

しかし、替え歌って不思議なもので、ちゃんとこの歌詞があの昔っぽい歌声（失礼！）で聞こえてくるんだよね。エキセントリック少年ボウイの替え歌なんか、必ず浜ちゃんの声で考えちゃうもんな〜…って私だけじゃないよね…。

人気沸騰！　ET少年ボウイ今度はヤシロ青年だ！

『エキセントリック少年ボウイ』の替え歌です。題名は『エキセントリック青年　社』です。

エキセントリック
エキセントリック
エキセントリック
社さん
連続技を食らわしたのは
エキセントリック
（青年！）
社がいるからさ
弱いぜ　弱すぎるぜ
ぜんぜんイケてない
たまには
コサック踊るけど
オロチの仲間だ
「糸まきまきー!!」
呼べば奏でる腐れ縁
バンド仲間だ
人畜無害（？）の人材
シェルミー！
「あなた死ぬわ…」
クリス！
「ハイ、死んでください」
シンゴ！
「えっ!?　オレ、ちが…」
さあ、みんな戦うぞ！
戦う相手は赤髪男
今はフリーのワケあり　庵
「そのまま死ね！」
白ラン着ている草薙くん
「ダブリかな？　卒業かな？」
だけど辛いこともある
「なんで人気ない…」
がんばれ　社　がんばれ　社
もみあげ大暴走
食らわせろ　食らわせろ
俺も知らない
ハートのチョーカー
ハニーフラッシュ！

●PN／鐘羅亮（滋賀県）

編：今月は、投稿作品の約半分をエキセントリック少年ボ



●PN／小椋庵（東京都）
カッコイイよねこの人たち。1回限りじゃもったいないよな！　いや、個人的意見っすけど（苦笑）。



●PN／砂河せん（東京都）
お久し振りのギース様。やっぱカッコイイよ、オヤジ！　いいなぁビリー、お年玉もらえて…。

愛すべきゲームたち

これこそ単純の美学！『フライングパワーディスク』

クロスライセンス契約が結ばれて以来、さまざまなネオジオゲームがセガサターンに移植された。

しかし、なかにはネオジオユーザーが「なぜこれを移植しないのか？」と首をひねりたくなるほど隠れた名作もまだある。

『フライングパワーディスク』は、そんな作品のひとつだと私は思います。

このゲームの最大の魅力は、ルールが単純だということ。なにしろ、インストカードか操作説明を見れば、このゲームのほとんどのことが分かってしまうのですから。

まず、ネオジオではトップレベルの爽快感。1度5点シュートを必殺技で決めた時の快感を味わったら、間違いなく病みつきになるはずです。さらに、それを演出するBGM・効果音も最高！

そしてなにより、スポーツゲームの腕は半人前の私でもこなせる操作性のよさ！

キャラクターも忘れてはいけません。特にこのゲームのヒロイン（？）の三田浩美ちゃんは、ごく一部では『デコのユリちゃん』（笑）とまで称された美少女。余談ですが、私がデコで1番好きなキャラはこの彼女（笑）。そしてボーナスステージの犬。

デモ画面の犬のフリスビーキャッチを見て、このゲームにはまった人が結構いました。

個人的にはこのゲームのボーナスステージはネオジオ史上No.2だと思います。ちなみに1位はボーナス君で、3位は餓狼3の山崎（死）。

スタクラとマジドロで今人気急上昇のデータイースト様の歴史を垣間見る意味でも、いちゲーマーとしてたくさんの人にこのゲームをやって欲しいと願っています。ナイシュー！

★PN／Y.S.NAVY（埼玉県）

編：〝デコゲー〟の愛称で親しまれているデータイーストの名作『フライングパワーディスク』。単純なルール＆簡単な操作なだけに、サックリはまっちゃうんだな、コレが。

編集部でも6月号のクロスレビューの時にこのゲームを引っ張り出してきて、密かにアツい対戦を楽しんだっけ。

ウイ関係の歌が占めるという異常事態。その中でも光っていたのがこの社の替え歌だ。しかーし、やべーよ。いきなり真吾をオロチに引き込んじゃってるよ。ちょっぴりゴーイン☆なヤッシーだよ。そして採用のポイントは、やっぱり「ダブリかな?」の白ラン草薙くんでしょう。あーあ、彼がガクランを着てる限り、このネタは続くんだろうな…。

あ、でもヤッシーはああ見えてなかなか人気者なのだよ。ついでにそんなに弱くもないそうだぞ。ファンの方はご安心を。



●PN／久澄ゆかり（大阪府）
困ってるけどちょっと嬉しそうだぞ、楓（笑）！　あかりちゃんかわいいしね〜。今後も投稿してね。



●PN／大賀末蔵（岡山県）
最近、密かにまたブームが起こってるらしい（多分）メタスラ。燃えるゲームだよな！　熱いっス！



●PN／九頭巳佳弥（大阪府）
いわゆる「大将」かにゃ？　『もうだめだーよっしゃ強キャラいっとけー！』ともいうかもね（笑）。



●PN／青名（北海道）
表情のないレオナ。暴走した時の叫びとかからすると、普段押さえている感情が爆発してるのかも…。



●PN／椎崎有馬（東京都）
これはいつも使用してるキャラなのかな？　それにしてもこの人、私服出ないよな〜。見てみたい！



●PN／上総亮（大阪府）
元気いっぱいのあかりちゃんだ！　この生足が何ともいえん〜♡　やっぱ使うしか！　楽しいにゃ♡

なむなむSHOW'98



初詣のひととき。八神さんも相当物騒なことをお願いしてますけど、他の人もちょっと普通じゃないやね。ってゆーか、真吾も口に出さなきゃいいのにね（笑）。

★PN／咲見和華（大阪府）

日本語はいいねぇ



ゲームの世界って、日本語をしゃべる外人さんだらけだからにゃあ（笑）。それよりもRPGでマトモにしゃべってたことの方が気になる！　あれは一体どういうこと!?

●PN／こたろう（大阪府）

だって…だもん



京ちゃんラクガキうまいじゃ〜ん（笑）。マジメな顔して何を考えてるかと思えば、そんなことかいっ。しかし弟子（自称）の技名見てそーゆーこと考えつくとは…いやはや。

●PN／龍馬（長野県）

比較しないで



みんなにいわれちゃってて、何か京ちゃんかわいそうかも（笑）。しかし今のままだと、京よりも先に真吾の方が卒業してしまいそうな気が…はうあっ!!

●PN／龍馬（長野県）

オープンテラス

「ブレイジングスター」のロケテいったぞー！　オープニングもキレイだったよ。デモで「パルスター」の山崎薫ともう一人知らない女の人を見たけど、あの人お姉さん？　今回、薫は使えないのかな？　発売が楽しみ♡　攻略も楽しみにしてマス。●PN＝稲葉陶子（大阪府）／確かに、あのオープニングは何かを期待させるものがあるのぅ。攻略や続報にも期待してよし。任せなしゃい。（編）

パオパオ常連のS.Y.Nさんと私はペンネームが似ているから、編集部の方は結構混乱しているのではないでしょうか?●PN=Y.S.NAVY（埼玉県）／偉大なるNF読者ちゃんたちのペンネームだもん、そうそう間違えませんって。特に毎月何通も送ってくれる読者ちゃんに関しては、ペンネームと本名と県名と筆跡（封筒を見ただけで分かる場合も…）が一致するぞ。えっへんー（編）

勉強はお留守だぜ!

ネオジオの在り方や魅力についてのみんなの意見を待ってるぜ! みんな、ネオジオについての勉強は足りてるかい?

不可思議現象もCD版に移植希望!

疑問（不満）があります。KOF'97でCD版だけに多少の修正がかかっているのは何故でしょうか。

多少の修正というのは「MVSではできた一部の不可思議現象（バグ技）ができなくなっている」ということです。

特に、私がとても気にいっていたビリーの超火炎バリア（10月号ゲーム万華鏡）ができなくなっていたのは本当に残念、というよりも悔しくて仕方ありませんでした。

例えばMVSでバグ技が発見され、それがあまりにも実用的で理不尽ならば、CD版で修正がかかるのは分かります。しかし、今回のバグ技はどれも大道芸レベルのもので、実用的だとは思えません。

この類の技は見た目がとても楽しいので、'97がCD版で出るのを楽しみにしていましたが、これで楽しみが一つ減ってしまいました。

「ゲームセンターそのままのゲームが家庭で楽しめる」これがネオジオの最大の魅力であることは、CD版でも変わらない大原則だと思うのですが…。

★PN／JJJ（東京都）

編：アレっすか！ KOF'97完全攻略マニュアルで、ビリーの超火炎バリアも含めていろんなおもしろ現象を紹介したんだけど、発売後に「CD版でできないんですけど…」っていう電話が結構かかってきたっけな。

あの本を作っていた時はまだCD版が出てなかったから確認できなかったんだけど、どうやらJJJくんのいうように修正されて、できなくなってしまったらしい。

ゲーム進行に影響ないんだし、残しておいて欲しいよねぇ。おもしろいんだから。

聾唖者にも楽しめるように勝利デモに文字ネタを!

11月号のさとうかづをさん、私もそう思います。やはりゲームは目で見ても楽しめるものであって欲しいです。

私は今ボランティアサークルで手話を習っているので、聾唖者の問題などを考えることがあります。

当然ですが、聾唖者の方はゲームをやっていても声や音楽が聞こえません。それでも、勝利デモでセリフ（文字）が出るので、キャラクターの性格なんかが分かります。

なのに、KOF'97はセリフ（文字）は出ないし、デモの字幕も早いので、かなり不満が残ります。

実は私も少し感音難聴なので、ゲーセンでは音がほとんど分かりません。それでもゲームプレイ中以外のセリフや字幕の部分で、キャラの性格やストーリーが分かって楽しめました。少なくとも'97以外は…（ゲームそのものは今までで一番楽しいんですが）。

SNK様、ゲーム以外のこういうところも考えてみてください。

●PN／松原孝志（兵庫県）

編：そっか、音を消した状態でゲームをやってるのと同じだもんね。そうなると、勝利デモに文字メッセージがないのは、寂しく思えるね。

確かに音が聞こえない状態でゲームやキャラの背景を知るには文字しかないし…。演出とはいえ、そう考えると次回作でのメッセージ復活を望まざるをえないっス！

プリクラじゃなくてネオプリだっつーの!!

前に夕方のあるニュース番組で、シール作成機の特集をしているのを見ました。その中で、安室、MAX、スピード、オリックスのフレームのネオプリが紹介されているのを見て、SNKファンとして嬉しくなりました。そして、たくさんシールを作ろうと思いました。

しかし、一つだけ不満があります。それは、レポーターがネオプリのことを「安室やスピードと一緒に撮れるプリクラ」といっていたことです。プリクラというのは別の会社のシール作成機のことで、SNKのものにはちゃんと「ネオプリ（ネオプリント）」という名前がついているのに。プリクラなんていわれたらSNKファンとして黙ってはいられません。よその会社のプリクラなどというのはやめて欲しいと思います。

●PN／六甲大蛇（神奈川県）

編：一時クレーンゲームのことをみんな"UFOキャッチャー"といっていたのと同じだね。"プリクラ"って名前が売れてるからしょーがないとは思うけど…。電波放送で間違えちゃいかんよ。



●PN／小沢リヲン（大阪府）みんなそろって初詣の図でしょうか。でも正月から暴走って、ちょっとヤな感じかも（笑）。



●PN／真耶（山口県）冬にこの技は食らいたくないよな、とりあえず。火月死にそうだけど、大丈夫なのかしら（笑）？



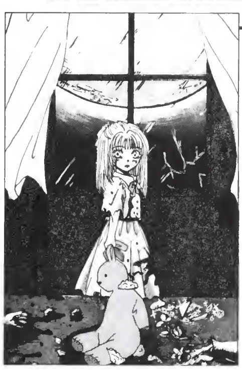
●PN／川瀬努（鹿児島県）それは素直に従って、踊りまくるべきでしょう（笑）。同じ道を歩んでいる人はいっぱいいるぞ♡



●PN／ゆうきしゅん（北海道）お花に囲まれてかわいーのぉ♡これからはロリ系に目覚めてみるのもいいかもしれないぞ（笑）。



●PN／高沢詩乃（鹿児島県）時を越えてるKOFだし、もしかしたら…？ってのもアリかもね。韓国チーム崩壊の危機か（笑）!?



●PN／将軍日の丸（東京都）幼いレオナの体験した惨状でしょうか。見開かれた瞳は何を見ているのか…。痛々しいですにゃ。

オープンテラス

投稿する者なら、誰もが夢見る全コーナー同時賞品獲得。とりあえず、ペンネームを送るたびに変えてみるも、複数コーナー同時採用もままならない。くそっ、ここにも独禁法の壁が！●PN＝達成！ 赤ナコマスター（埼玉県）／キミの筆跡は記憶済みだから、PNを変えても同一人物だということはバレとるぞ。でも、賞品稼ぎは大歓迎！ パオパオに独禁法はないのだよ。ただし、コーナー名は正しくお願いします。（編）

よろず質問＆要望コーナー

SNKさんに質問です。KOF'94の時から京のプロフィールの大切なものの所に"単車と彼女（ユキ）"と書いてありますが、京はどこのメーカーの何ccの単車に乗っているんですか？
●PN／HINORAN（大阪府）

KawasakiのZII（ゼッツー）の750ccです。（SNK広報宣伝部）

KOF'97で京の最終決戦奥義"無式"（三神器の壱）のフォロースルーのセリフに、「歴史が違うんだよ」というのがありますが、どういう時にこのセリフが出るのか、くわしく教えてください。
●PN／ぱっぱらぱー（香川県）

あのセリフは、普通に技を出すだけじゃ聞けないんだよね。というわけで、最終決戦奥義"無式"（三神器の壱）を決めたら、ABCDボタンのどれかを押してみよう（連打すると出やすい）。すると、野中さんお気に入りの名セリフをばっちり聞くことができるぞ。（NF編集部）

ハドソンさまに質問です。家庭用（NEO・GEO CD）で「ネオ・ボンバーマン」は出してもらえないのでしょうか？ ボンバーマンは、ネオジオには貴重なジャンルですので、どうかお願いします。
●PN／アドル（愛知県）

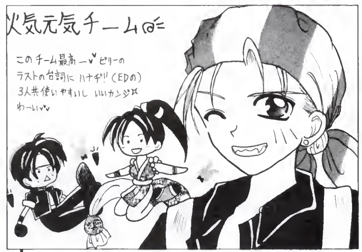
今のところ予定はありません。（ハドソン広報）

オロチ八傑集って、誰と誰ですか？
●PN／秋月＋α（大阪府）

ガイデル、クリス、ゲーニッツ、シェルミー、七枷社、バイス、マチュア、山崎竜二の8人である。オロチは八傑集にはカウントされてないんだよね。（NF編集部）

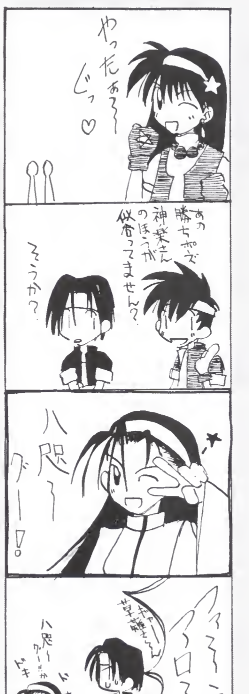


●PN／都弥誠（愛知県）
つーか『すごい漢！』の一言って感じっス。いやもう、この表情！ この胸筋！ 何ともいえんす。



●PN／鈴夜開夢（栃木県）
使ってくれてますかぁ！ さんきゅ♡ つーわけで、これからもこのチームでクリアしまくるのだ！

ヤッターマン



ドキドキしてるちっづさんがかわいいです。ポーズも意外に似合ってるよーな。にしても、なぜ怒るんだアテナ！ そして、真吾ちゃんはどーなってしまったのでしょう…。合掌。

●PN／香木伽羅（福島県）

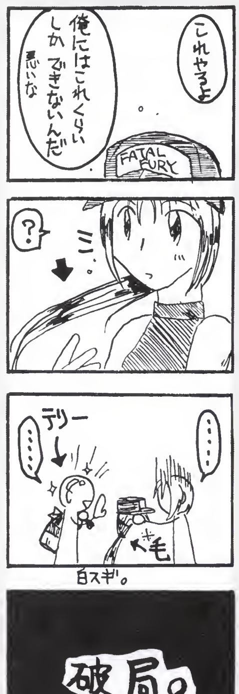
1ミリ先は既に闇



確かにその3色があれば全員の色塗りができる（笑）。ってゆーか、京はともかく（!?）庵が真剣に『絵の具～』とかいってるのを想像すると、かな～り笑えるような…。

●PN／仲山尚子（奈良県）

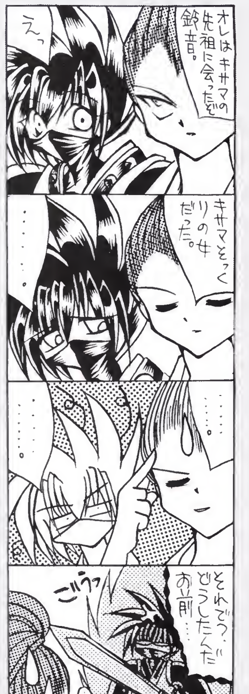
EDより



これはちょっとマリーちゃん困っちゃうかも♡ しまづさんテリーファン!? ってことは『テリーが好きなあまりからかってしまいたくなる乙女心』ということかにゃ（笑）？

●PN／しまづくりこ（東京都）

いわなきゃいいのに



確かに黙ってりゃ分からんわな、こりゃ。その後のことは口は裂けてもいえないね（笑）。このあとの幻十郎の運命はいかに！ 夫婦ゲンカもほどほどにね（ちょっと違う）♡

●PN／綺染らんる（宮城県）

オープンテラス

その1：〃払〃って10回書いてください。払、払…（中略）…払、キム、キム、キム、キム…。その2：〃キム〃って10回書いてください。キム、キム…（中略）…キム、ムキ、ムキ、ムキ、ムキ…。…すっげーイヤー！●PN＝桐生悠樹（京都府）／キムファンは喜びそうだなぁ。払ってキムがムキムキ…なんのこっちゃ？（編）

こんな空耳

楽しくイカした空耳を大募集!! 特典として空耳度鑑定つき！ 自分の耳の壊れ具合を評価されてみないかい？

あかりの飛び道具名前は小錦!?

『月華の剣士』の一条あかりの飛び道具を打つ時の声が、「小錦！」と聞こえます。やっぱり彼女も引退を惜しんでいるに違いない。

★PN／SYN（愛知県）

編：月華ネタ第1号!! っていうか聞こえるんだよ、コレ。でも、あかりちゃんが飛び道具を出す度に小錦が飛んでいったら怖いかも…。空耳度は87点でどうかな？

オロチと骸羅時を超えた禁断の愛!?

KOF'97のオロチの勝ちゼリフは「我、骸羅とホモにあり…」と聞こえるのですが…。660年前、彼等に何があったんですか？

時空を越えた愛ですね♡

●PN／GAG（大分県）

編：オロチネタ多いよな…。確かに聞きづらいから仕方ないんだけどね。しっかし、なぜに骸羅!? なぜにホモ!? 時空を越えたっていいけど、そんなに堂々と告白されちゃったら困っちゃうな（笑）。空耳度は74点です！

バリステージに真吾の応援団登場!?

KOF'97のバリステージ音楽の後半が〃シンゴ、シンゴ、シンゴ〃と聞こえて、まるで真吾君の応援団がいるようなんですが…。

●PN／飛山尚人（福島県）

編：編集部では〃メキシコ〃説が有力でした。今じゃ本当は何ていってるのか分からないくらいみんな洗脳されてます（笑）。空耳度は79点っす！

通販を使ってラルフのお買い得!!

KOF'97のラルフのバリバリバルカンパンチの時のボイスで「破壊力ぅぅぅ!!」ってありますよね。

あれって「お買い得ぅぅぅ!!」って聞こえますが、それはやはり彼が通販好きのアメリカ人だからなのかな？

●PN／やがみん（兵庫県）

編：同ネタが多かったです。よく夜中にアメリカ物の通販の番組やっているけど、アレを見る限りアメリカ人って通販好きそうに見えるんだよな（笑）。空耳度84点進呈！

空耳Q&A

KOF'97のビリーが、対庵の試合前「アメちゃんでちゅう」とかいいながら三節棍をつきつけている。気のせいかなぁ…。

何ていっているんですか？

●PN／大自然の必殺仕置人（大阪府）

編：ギースに俺の秘密を探れと命令を受けたビリーは、アメで作った三節棍で「ほ〜ら、アメあげるからこっちにおいで♡」ってな感じに庵のことを手なづけようとしてる。…なんて裏話があったら嫌だよな（笑）。まあ、そんなことじゃなついたりなんかしないだろうけどね。

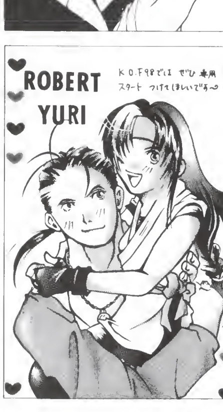
それは置いといて、答えはというと、「I wish I could tear him apart!」といっているのでした。



●PN／水落如月（沖縄県）
あの髪と衣装が原因かのう（笑）。受験で忙しいのに投稿ありがと♡ 終わったらまたよろしくね！



●PN／あくあ（東京都）
物憂げなキングさんだが…あくあさんは大変なご様子。KOFやってね〜！ 投稿もよろしく♡



●PN／神奈晶（愛知県）
龍虎外伝のEDの様子だと、専用スタートあってもおかしくないもんねえ。かわいくてよし！



●PN／館川まこ（愛媛県）
ということは羅刹使いになるのかにゃ？ しかしいきなり髪形変わって本人もびっくりだよな（笑）。

怪談

ケケケケ…

ケガではじまったある夏の日の恐怖

ずい分前のことですが、友人から聞いた話です。

ある年の夏、友人は他の友人たちと一緒に海にいった時のこと。その日は少し曇っていたらしく、海水浴を楽しむ人もあまり多くなくて、ゆうゆうと遊んでいたそうです。

そろそろ帰ろうかという時、その中の1人が海中の岩場でひざを切ってしまい、血をにじませながら海から出てきたそうです。まぁ、たいしたことはなさそうだということで、バンドエイドを貼っただけで特に消毒もしなかったそうですが、それがいけなかった。

その数日後、そのケガをした彼はどうもひざの調子がおかしいと、貼りっぱなしにしていたバンドエイドをはがしてみたそうです。すると！ちょうどケガをしたところに、びっしりとフジツボが！

あまりにも怖かったので、その後彼がどうなったかは聞いていません…。無事でいるのかな？

★PN／山根孝（岡山県）

編：怖いというか、痛いというか…ぞおっとしますな。

しかしこれってば結構よくある話らしくて、編集部の人間も聞いたことがあるといっていた。シャレにならんな…。

隣人の素顔で女の本性を見た!?

俺の家の隣に住んでるねーちゃんは超美人で通ってる女性なんだが、この間初めて化粧をしてない顔を見た。…怖かった。女って…。

●PN／暴走野郎（埼玉県）

編：短いネタでナイス。ってゆーか、それは…。あんまり触れたくないかも（笑）。

ネオジオ特選同人誌コーナー

〈初心者向け同人誌の申込法講座〉

①定額小為替と切手を買う。…郵便局で値段分の定額小為替と送料分の切手を買います。為替には期限があるので申し込みの直前に買いましょう。為替には何も記入しません（同人誌コーナーでいうところの無記名小為替はこの状態のことをさす）。また、為替は郵送の場合、盗難される確率が高いので、外から透けて見えないように手紙で包んで封筒に入れるのがベスト。同じ理由で封筒の表側に『為替在中』と書かないようにしましょう。

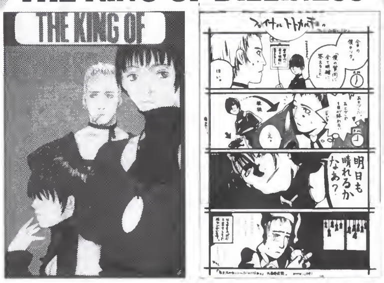
②手紙を書く。…欲しい本のタイトルと冊数、同封した為替の合計金額＋切手を明記した申込書（便箋でOK）を書きます。例：「『ネオフリアンソロジー♡』500円×1冊を申し込みます。合計500円と240円の切手を同封しました」。ただ、これだけではちょっと寂しいので、失礼にならない程度の簡単な手紙をそえるのもいいかもしれない。

③宛名カードを用意する。…宛名カードとは自分の住所、氏名を書いたカード状のもののこと。大きさはだいたいタテ5㎝×ヨコ7㎝のものが一般的で、シール状もしくは裏に両面テープが貼ってあるものを宛名シールと呼びます。文房具屋、事務用品店などで売っているタックシールを使うのが簡単で便利です。

④返信用封筒を同封する。…返信用封筒とは、封筒に自分の住所、氏名を書いて80円切手を貼ったものです。同人誌の場合、本が在庫切れになってしまうこともよくあるので、その時に送った為替を返送するのに必要となります。これはコーナーに記載されている送料とはまったく別物で、不使用だった場合、本と一緒に返送されます。

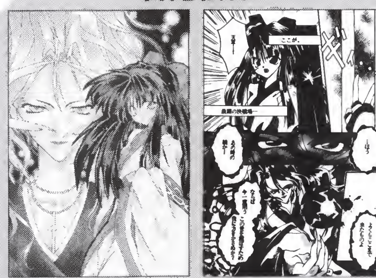
あとは①～④を封筒に入れて発行者に申し込みましょう。最後に封筒の裏にリターンアドレス（自分の住所、氏名）を書くのを忘れないように（結構忘れる人が多かったりする）。本は約1ヵ月ぐらいで手元に届きます。

THE KING OF DIZZINESS



●KOF'97のニューフェイスチームギャグ本。クリスが鬼畜で社がかなりかわいそうでシェルミーがママな本！／B5／オフ／28P／400円無記名小為替＋190円切手＋宛名シール／〒545　大阪府大阪市阿倍野区阪南町1－16－27　玉野菜々子（発行：MONADA＆ローカル谷町）

百鬼夜行



●武士道烈伝（天草編）のナコルルが主人公の本！　ナコルルと天草＋時姫の超シリアスが読ませます！／B5／オフ／44P／600円無記名小為替＋270円切手＋宛名シール／〒297　千葉県茂原市緑ヶ丘4－35－3　横坂美穂（発行：PISTACCHIO）

幸せはそばにある



●ロバートのBirthday＆クリスマス本！　超甘々でほのぼのしまくっているロバ×リョウです♡／B5／オフ／48P／700円無記名小為替＋270円切手＋宛名シール／〒454　愛知県名古屋市中川区打中2－40　加藤純子　（発行：ペンギンの王様）

天然傘少年



●寝ても覚めてもどこを見ても可愛い閑丸の本！　天サムのキャラが色々登場するギャグ本です！／B5／オフ／36P／400円無記名小為替＋210円切手＋宛名シール／〒491－01　愛知県一宮市浅井町小日比野字上牧22　高橋里美（発行：ROSE♥PINK）

恋はルンバ　人生はサンバ♡



●KOF'97の本。ニューキャラ＋草薙さんに愛がたっぷりな本！　ただし京の性格がなかなか凶悪です（笑）／B5／オフ／32P／300円無記名小為替＋190円切手＋宛名シール／〒663　兵庫県西宮市甲子園口2丁目4－6　末次志乃（発行：Overtime Cooperration）

流英焔熾



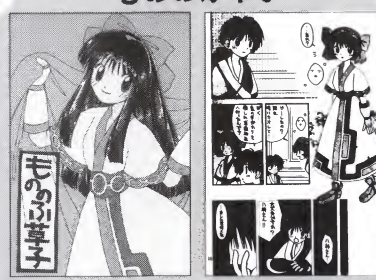
●最初っから最後まで風間兄弟の本！　シリアスとギャグがいい感じで混じっていて読み応えあり！／B5／オフ／36P／400円無記名小為替＋240円切手＋宛名シール／〒171　東京都豊島区長崎6－26－8　ライフピアクイーン202　河本恵美（発行：めにうぶっくKK）

とにかく良し



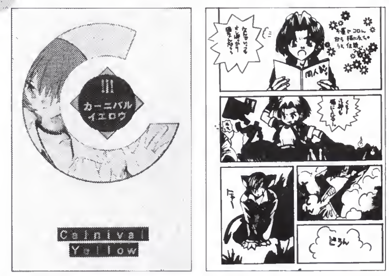
●KOF'97の新キャラを含むギャグ本！　京がみんなにモテモテでちょっと甘めな内容！／B5／オフ／40P／800円無記名小為替（〒込み）＋宛名シール／〒256　神奈川県小田原市酒匂4－13－6　平沢久美（発行：LANDSEND）

もののふ草子



●武士道烈伝中心のサムスピ本！　主役の面々がまんべんなく出ている本です！／A5／オフ／28P／300円無記名小為替＋190円切手＋宛名シール／〒546　大阪府大阪市東住吉区山坂5－4－30　セゾンアルビレオ302号　中山裕子（発行：青い閃光）

カーニバルイエロウ



●可愛い本を目指したというKOF本！　ほのぼのな庵×京のお話が超可愛いです♡　実話もイケてます！／A5／オフ／32P／300円無記名小為替＋190円切手＋宛名シール／〒631　奈良県奈良市宝来2丁目21－3－2　荒木志帆（発行：サテライト1号店）

オープンテラス

リムルルって受験生にはヤバすぎるキャラじゃない？　落ちる（コンルシラル）、すべる（ルプシ　カムイ　ウェイサンペコル・足から）、転ぶ（ルプシ　カムイ　ウェイサンコペル・頭から）。ど…どーしよー。★PN＝矢吹さりな（東京都）//全国の受験生諸君、今こそリムルルを思う存分プレイする時ナリ！　も～、すべって転んで（リムルルがね）、終いには落っこちて（ステージからね）…。もう少しだ、受験がんばれ！（編）

ユリ・真吾・アテナの〝ごめんなさいチーム〟を使ってる人はいますか？●PN＝CLUB－（北海道）／順に、「お父さんごめ～ん！」、「草薙さん、ごめんなさ～い！」、「クシュン！ ご、ごめんなさい」もしくは「ごめんなさあぁあい～」ですな。確かによく謝ってるなぁ、この人たち。なかなか異色っぽいエディットでよいのではないでしょ～か。マル。（編）

文通＆募集コーナー

●8月15日、ビッグサイトで黒いブルー・マリー（RBバージョン）のコスプレをしていた者ですが、一緒に写真を撮って頂いた'96ローディング庵のコスプレイヤーさん、貴方がどうしても忘れられません。もし、これを御覧になっていたらお手紙下さい。お友達になりたいです。あと、KOF♡、餓狼♡の方で来年一緒にコスプレしてくれる方、上手なメイクを教えて下さる方のお手紙お待ちしてます。18歳・女。
〒156 東京都世田谷区桜丘3－30－3 今井ゆう

●KOFやサムスピがちょー大好きな人。KOFやサムスピのイラストのうまい人。私と文通して下さい。また、家が近くでしたら一緒にゲーセンへいって下さい♡ 13歳・女。
〒160 東京都新宿区新宿6－13－10－910 長田麻未

●ゲームが好きで（特にKOF、餓狼など。サムスピ龍虎も可）PLAYまたは、見ているのが好きな人、友達になりましょう！ 年齢性別は問いません。返事は必ず書きます。20歳・男。
〒780 高知県高知市東城山町76－1－松本雄之

●格闘ゲームが好きな方（格ゲー以外でも可）、文通＆イラスト交換、もしくはFAX文通でもしましょう。同人やっている方大歓迎です。年齢など不問です。初回のみ切手同封して下さい。20歳・女。
〒063 北海道札幌市西区八軒8条西7－2－17 吉川智子

●自分の友人にはKOFが大×3好き！ という人がいなくてさみしいですぅ。というわけで、文通相手を探しています。近くの人だったら一緒にゲーセン等いきましょう。年齢、性別不問。往復はがきで連絡下されば、返事は確実。ヨロピク！ 12歳・男。
〒134 東京都江戸川区南葛西5－5－12クレセール202 澤田翼

●新設サークル『マシュマロ』会員様大×∞募集中♡ サムスピ、KOF中心のよろずサークルを新設しました♡ ちょっとでも興味を持たれた方は返信用封筒同封でお手紙下さい♡ 色々な企画、盛りだくさんです（笑）。
〒561 大阪府豊中市曽根東町6－4－13 先立恵里香

●サムスピについて語り合える人を募集していますっ。すっごく蒼月が好きな11歳です（女です）。お手紙待ってます。年齢、性別は問いません。
〒427－31 静岡県庵原郡由比町由比427－14 稲葉悠圭里

●格ゲーに燃えている奴、俺と一緒にゲーセンいってくれる奴を募集しています（特にKOF、餓狼中心の方）。ぜひお手紙下さい。返事は100%！ 24歳・男。
〒533 大阪府大阪市東淀川区下新庄6－5－18井ノ上文化－F5号 原之村将司

●相方切実超ボ集。KOFシリーズ京サマ超ラブの方。しかも京サマアイドルな本を一緒に作って下さる方、お手紙下さい。当方、同人経験有りなので、本を作ったコトのない人でもOKです（侍魂では右京至上主義で、女の子はユリとアテナが好きな方も♡）。年齢不問。女性のみ。末長くおつき合いして下さい。21歳・女。
〒814－01 福岡県城南区堤団地12－302 鳴海美香

●庵×社が好きな方!! 文通して下さい。他のキャラでもOKです（でもなるべくKOF内で）。もしよろしければイラスト交換もしましょう。年齢、性別問いません。返事100%。初回のみ切手同封でお願いします。15歳・男。
〒714 岡山県笠岡市西大島20－1－1 松浦宏明

●募集！ カット描きさん。当方同人小説書きです（笑）。KOFオロチ本（社中心かも）を作るにあたって、カットやイラストを描いてくれる人を探しています。手伝ってもいいというお優しい方、まずはご一報下さい（数点のカットなどをを同封してやって下さると嬉しいです）。折り返し詳細を送らせていただきます♡
〒736－0083 広島県広島市安芸区矢野東7－21－3 河野智子

●私は世間知らずでコスプレ・イベント等まったくわかりません。教えてくれる方お友達になりません？ えっっと、初回だけ80円切手同封だとうれしいです。あとプリクラとか…。クリス好きな人だったらなおうれしいィ♡ 15歳・女。
〒673－04 兵庫県三木市久留美1－660 西森郁美

●キム使いの20歳以上の女性の方、文通募集！「キム・カッファン」「キム・スイル」が好き！ そんなキム一族が大好きな方、私と愛のネリチャギをかまし合いましょう!! 26歳・男。
〒441 愛知県豊橋市野依台1－1－1・ヒルタウンAW．B－711 村井友行

●KOFが好きな人、私と文通してみませんか？ お友達OK♡ イラスト交換可。だけど絵が汚いので、変な絵でもよろしければ。アドバイスをしてくれるとなおうれしいです。男女問わず何歳でも。返事は必ず書きます。初回のみ80円切手同封でお願いします。13歳・女。
〒092 北海道網走郡美幌町三橋南22 3号棟C－305 佐藤美樹

●サークル『よろず屋十兵衛』では、ただいま会員様を大募集しています。興味のある方は、80円切手を同封してご連絡下さい。ペーパーを送ります。超よろずです。サムスピ、月華の剣士も有ります。
〒965 福島県会津若松市一箕町松長3－13－7 芳賀未来

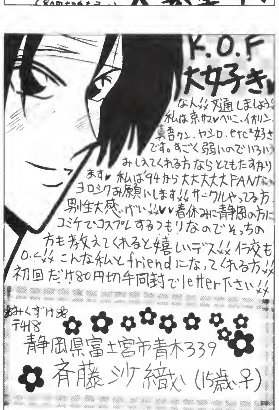
●KOFが大大大好きで、庵・真吾・山崎・アテナ・ユリ・etc．が好きな人お手紙下さい。年齢・性別不問。切手不要！ ですのでよろしくお願いします。16歳・男。
〒116 東京都荒川区西尾久2－12－13 齊藤寛幸

●KOFが大好きな方で、文通、またはイベントへ一緒にいって下さる方手紙お待ちしています（特に京、庵、紅丸がお好きな方で同年代の女性大歓迎）。初回のみ80円切手同封でお願いします。21歳・女。
〒514－11 三重県久居市烏木町409－11 中川詩浪

●文通相手募集!! KOF'97が好きな人なら誰でもOKです。返事は100%書きます。楽しく文通しましょう。クリスのファンの方は特に歓迎ですので、どうぞよろしくお願いします。性別は不問。連絡時に切手は不要です。12歳・男
〒870 大分県大分市中島中央1－2－41 菅虎雄









売買＆交換コーナー

●買い／旧型のネオジオコントローラースティック（握り部が球状のもの）、特にHORI製なら高額買取（優先）。スティック＆ボタンの調子が良好なら多少の傷OK。送料込み希望価格・状態を明記の上、80円切手同封でご連絡を。当方のコントローラープロ（美品）と交換でも可。
〒226－0003 神奈川県横浜市緑区鴨居1－15－15－101 蓮沼久美子

●売り／ネオジオCDソフト全51本、バラ売りします。リストを送るので80円切手同封の上、ご連絡下さい。
〒501－21 岐阜県山県郡高富町高富770－5 新井哲也

●交換／僕のN64一式＆PS版のKOF'96＋3千円と、あなたのネオジオCD or CDZとコントローラープロ2個（1個の時は＋2千円）を。多少キズ有りでも起動してプレイできればOK。ハガキでご連絡下さい。
〒750 山口県下関市彦島迫町3丁目6－35県住306号室 中村誠

●売り／風間兄弟便せんありマス。B5／10枚／1セット100円、送料190円。100円小為替＋190円切手同封＋宛名カードでお願いします。
〒981－15 宮城県角田市島田字長町30 佐藤恵美

●買い／ネオジオ・ネオジオCDのソフト、ネオジオ関係のポスター・グッズなどを売って下さい。欲しいものについてリストを送りますので、90円切手同封の上、こちらまでご連絡下さい。
〒444－21 愛知県岡崎市細川町根古屋99 水本進一

●売り／KOF'97ぬいぐるみ（京・真吾・マリー・アテナ）、KOFハードキーホルダー（レオナ・山崎）。安価でもいいですが、送料はそちら持ちでお願いします。ハードキーホルダーは京と交換でも可。希望価格、品名を明記の上、往復ハガキでご連絡下さい。
〒256 神奈川県小田原市酒匂4－13－6 平沢久美

●買い／KOF'97のぬいぐるみクリスかシェルミーのどちらかを。希望価格と支払い方法を明記の上、ハガキでご連絡を。
〒577 大阪府東大阪市4－11－12陽光マンション108号 小原由貴奈

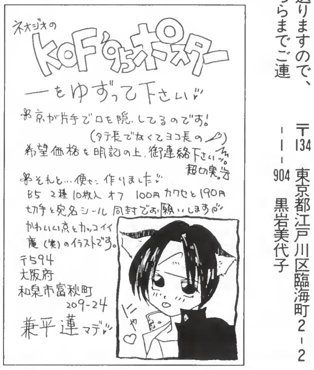
●交換／私のROM版『ラギ』＋3千円とあなたのROM版『KOF'94』を。まずは往復ハガキでご連絡を。
〒015 秋田県本荘市石脇字田尻野36－96 佐藤隆太

●買い／ROM版『ニンジャマスターズ』、『風雲スーパータッグ』を各1万から1万5千円位で。希望価格と支払い方法を書いてハガキでご連絡下さい。
〒464 愛知県名古屋市千種区鹿子殿16 3－36 藤原正紀

●売り／ゲーム関係のポスターを売ります。KOF'97のポスター（ネオジオCD版ソフトの表紙のもの。5千円以上）、PS版KOF'96庵ポスター（3千円以上）などを売るので、リストが欲しい方は80円切手を同封で連絡下さいッス!! ポスターとネオジオCD本体の交換でもOKです!!
〒027－02 岩手県宮古市赤前11－6－8 柳澤好輝

●買い／ネオジオCDZ本体を一式1万5千円前後で。ソフト（KOFシリーズ）1本つけて下さるなら1万8千円位で。KOF'97つきなら2万2千円位でお願いします。送料込み。まず、希望価格をハガキに書いてご連絡下さい。
〒134 東京都江戸川区臨海町2－2－1－904 黒岩美代子





投稿規定

各コーナーに賞品進呈制度導入！ 商品稼ぎもかなり大歓迎!!

【Welcome To PaoPao Cafe !(パオパオカフェへようこそー)】

〈ありがとうママパパ〉

・学校やプライベートで起こった、日々のおもしろいできごとを募集！ 明るく気軽なお手紙を待ってるよ。採用者1名に賞品進呈！

〈月を見るたび思い出す〉

・ゲーセンやアミューズメントスポットなど、ゲーム関連の場所で見かけた変な人を募集！ 非常識な人がいて困った系の話でもOK！ 人の在り方についてともに語り合いましょう！ 採用者1名に賞品進呈。

〈替え歌、行っきまーす！〉

・ズバリ"替え歌"を募集。自作の替え歌をバンバン送ってね！ 元歌のタイトルを書くのも忘れずに。採用者1名に賞品進呈！

〈勉強はお留守だぜ！〉

・ネオジオの在り方や現状に関するマジな意見や、ネオジオの魅力を大解析するおたよりを大募集！ ディープなユーザーのディープな意見を待ってるぜ！ 採用者1名に賞品進呈。

〈こんな空耳〉

・キャラボイスやネオジオソングの空耳を募集！ 聞こえるものも聞こえないものも、おもしろければOK！ 傑作には賞品を進呈。

また、キャラボイスに関する質問も受けつけてるよ。『あのキャラは何ていってるの？』とか『英語でしゃべってるので意味が分からないよ～』など、なんでも質問してちょ。

〈ストーリーアルバム〉

・攻略記事などを読んでいてついつい見つけてしまう"変な画面写真"を募集！ あの人の手があんな場所に…とか、本来の意味とは違ってこんな風に見える！ というように、どういう写真がどういう風に見えるのかを説明して送ってね。セリフをつけて寸劇を演じさせるのも大歓迎！ 採用者1名に賞品進呈。

〈キャラ♡レター〉

・好きなネオジオキャラへのあなたの想いを手紙に託そう！ 文字数は25文字×15行以内。素晴らしいレターには賞品を進呈。

〈愛すべきゲームたち〉

・あなたのお気に入りのネオジオゲームに対する"愛"を語ってください。そのゲームの魅力、見どころ、やりどころなどを13字×50行前後で。ゲームタイトルを必ず記入してね！ 採用者には賞品を進呈。

〈よろず質問・要望コーナー〉

・ネオジオに関する疑問を、メーカーやNF、果てはNFゲーマーさんなどに聞いちゃおう！ ただし、コマンド入力のコツなど、格闘ゲームに関する質問は【格ゲー目安箱】の方によろしくね！ もちろん要望や意見も受けつけてるよん。

〈怪談、ケケケ…〉

・本当にあった怖い話を募集します。必ずしも幽霊、オバケ関係の話じゃなくてもOK！ 文字数は13字×40行程度。採用者1名に賞品を進呈。

〈ネオジオ特選同人誌コーナー〉

・掲載希望の同人誌とタイトル、サイズ、印刷方法、ページ数、金額及び支払い方法、サークル名、緊急連絡用電話番号（掲載しません）を明記して送ってね！

アピールポイントや希望掲載期限もあれば記入してね！

〈文通&募集コーナー〉

・文通相手やサークルメンバーなどの募集告知を募集してるよ。文通募集の場合は、自分の年齢と性別も書いてね。イラストつきのハガキも大歓迎！ いたずらは絶対にダメ！

〈売買&交換コーナー〉

・売りたい物、買いたい物、交換希望の物を募集。ただし、売買に編集部はノータッチなので、連絡方法や支払い方法は必ず書いてね。ソフトの売買の場合は、カセット版かCD版かを明記。便セン販売などのネタなら、イラストつきがグッド！

〈モノクロイラスト〉

・サイズはハガキ大。比率が同じなら拡大も可だけど、折り曲げは厳禁！ 裏面には住所、氏名（PNも）、を明記してね。"PaoPao賞"には賞品を進呈するぞ！

〈4コマまんが〉

・タテ150㎜×ヨコ45㎜の比率なら拡大も可だけど、モノクロイラスト同様、折り曲げは厳禁！ 裏に住所、氏名（PNも）を明記。タイトルも忘れずにね！ 傑作には賞品を進呈！

〈オープンテラス（欄外コーナー）〉

・100字以内のネタを募集。噂、ダジャレなんでもアリ！ ゲーム以外のネタでもOKよ！ 傑作に賞品進呈。

【天晴】

・ネオジオキャラのコスプレ写真を募集。ただし、他人の写真を勝手に送るのは厳禁！ 写ってる人全員のPNを必ず書いてね。"天晴賞"には賞品を進呈。

【3パーセントの誘惑】

・カラーイラストを募集。サイズはハガキ大。同じ比率なら拡大も可。基本的に文章入りは不可だよ～ん♡ 送る時には厚紙と一緒に封筒に入れて折り曲がらないようにするのがベスト！ "誘惑賞"には賞品進呈。

【クラブハウスコア】

・家庭版ソフトのハイスコアを募集。半年に1回ポイント上位3名にNF特製メダルを進呈のうえ、誌上でコメントを紹介！ 詳細は96Pだ。

【読者創作ストーリー】

・創作ストーリーを募集。文字数は、13字×200行程度。タイトルや登場キャラは、ネオジオならなんでもOK！ 採用者には賞品を進呈。詳しくは106Pを見てね。

【ソフト人気ベスト10】

・好きなネオジオソフトを募集。また、あなたの選んだつまらないソフト5つと、そのコメントも募集してるよ！ 詳細は90P。

【こんなゲームあったらいいな】

・あなたの考えた架空のゲームを募集！ ジャンル、登場キャラ、ゲーム内容を、13文字×30行程度で説明してね。

【キャラクターランキング】

・好きな男性キャラ3人と女性キャラ3人の名前を書いて送ってね。プレイヤーキャラ、非プレイヤーキャラ問わず、ネオジオキャラなら誰でもOK！ カラーイラストつきのハガキも待ってます♡

【格ゲー目安箱】

格闘ゲームに関する疑問&質問を受けつけてるよ。最強のNFゲーマー陣がきみの質問にバッチリ答えてくれるぞ！

これで、脱初心者ゲーマーだ！

各コーナーの賞品進呈者は、PNの●印が★印になっています。賞品はNFサービス部提供のネオジオグッズです。

いずれも、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、コーナー名を明記して、次の宛先まで送るのだぁ～！

まとめて送る時はコーナーごとに用紙を分け、それぞれに住所、氏名、年齢、職業、電話番号を書いて、封筒などに入れて送ってね。

※各コーナーの締切りは、毎月末です。

宛先

〒112-0005
東京都文京区水道
2-13-12 SKビル202
㈱芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
「○○コーナー」係

オープンテラス

母さんへ。ネオジオCDZをファミコンと呼ぶのはやめて下さい。●PN＝豪州屋八兵衛（岩手県）／母にとって、TVにCGを映すものは、すべて永遠に"ファミコン"なのである。（編）

新作ソフト発売予定リスト

12月12日現在

●ユーザーの声●

ところでPS版『エクスチェンジャー』ってまだなんですか？ 確か、最初は夏くらいの発売予定だったような…。

最近はあまり画面写真などもNFに載らないし、新しい情報と思ったら延期のお知らせばかりだし、なんだか本当に出るのかな、と不安でいっぱいになっています。

はやく愛しのあさひ様に会わせて下さい。

●PN／アサヒ銀行後援会長（北海道）

えーと、来月は情報、確実に出ます！ 本当です！ 97%バージョンのサンプルROMを送ってくれるとアテナの吉田さんが約束してくれました！ もちろん画面写真もバッチリです！ つーか、今月号が年末進行じゃなかったら確実に載ってたくらいのタイミングなんですけど…。

とりあえず、原作者の浅井さんが書いた小説版『エクスチェンジャー』が某社から発売中なので、来月までそれを読んで待つっていうのもいいかも。

『侍魂』待ち遠しいッス！ 『月華』もいいけど、やっぱりここは本家カタナバトルでしょう！ なんといってもハイパーネオジオ64だし。

色は文字通り色っぽくてイイ感じだし、ポリゴンになっても半蔵様は相変わらず格好いいでゴザルよニンニンって感じ。

いつもの感じの修羅半蔵もいいけど、技が豊富な羅刹半蔵にもひかれてるッス。まるで必○シリーズに出てくるような技の数々、早いとこ使って見たい！

●PN／忍犬獅子丸（埼玉県）

この号が出る頃にはたぶん、全国で熱い対戦が繰り広げられているであろう『侍魂』。

忍犬獅子丸さんは半蔵ファンのようですが、今回の半蔵、すごいでしょ？ いや何がって、コマンド表の長さ。

色とともにNFはじまって以来、間違いなく最長記録を達成。おかげでデザイナーさんが泣いています。もちろん編集も攻略も泣いてますが。

遊ぶ側も、技を全部覚えるまで一苦労？ いや、NFを読んでれば問題ないです。

こんなゲームあったらいいな

やっぱりシミュレーションRPGでしょ。その名も『KOFタクティクス』。

最初は京、紅丸、大門しか仲間ユニットはないが、話が進むにつれて仲間になるユニットが増えていく。

もちろんルート選択により仲間になる者は変化し、場合によっては敵キャラを説得して仲間に引き込めることも。

ユニット同士には相性があるので、説得には気をつけよう。テリーなら、マリーはバッチリ説得できるけど、いくら頑張ってもギースを説得することはできないぞ。

隠しユニットももちろん存在！ その名は藤堂竜白。自軍に藤堂香澄とタクマがいる状態で、ランダムバトルに入ると一定の確率で出現。バトルに勝つと仲間になるが、そのかわりイベントが起こり、香澄が仲間から抜けてしまう。

しかもこれだけ苦労して仲間にしたわりには、能力は全ユニット中最弱。これぞまさに究極の隠しユニットといえるだろう。

●PN／黒い三連殺（愛知県）

つーか、投稿規定をよく読みなさいチミ。オマケに書いてた「第3話・合流!! 伝説の狼たち」とか、敵キャラデータやイベント（3ターン目味方増援・選択5体）とかスゲー面白いのはいいんだけど、量が多すぎて絶対入んないぞ！ だから今度は規定量で面白いの送ってくれぃ。

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	発売日	価格	開発状況
◆HYPER NEOGEO64						
侍魂～サムライスピリッツ～	SNK	格闘アクション	—	12月19日発売予定	67万円（注1）	100%
◆MVS						
ブレイジングスター	夢工房	シューティング	474M	1月発売予定	価格未定	無回答
QP	サクセス	バラエティ	容量未定	発売日未定	価格未定	85%
◆NEO・GEO						
～幕末浪漫～ 月華の剣士	SNK	格闘アクション	474M	1月29日発売予定	32,000円	100%
ブレイジングスター	夢工房	シューティング	346M	発売日未定	価格未定	無回答
ショックトルーパーズ	ザウルス	シューティング	346M	発売日未定	価格未定	100%
◆NEO・GEO CD/CDZ						
～幕末浪漫～ 月華の剣士	SNK	格闘アクション	—	3月26日発売予定	6,800円	100%-α
ブレイジングスター	夢工房	シューティング	—	発売日未定	価格未定	無回答
◆サターン						
ティンクルスタースプライツ	ADK	シューティング	—	12月18日発売予定	5,800円	100%
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	—	12月23日発売予定	5,800円/7,800円	無回答
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	格闘アクション	—	春発売予定	価格未定	無回答
SNKファン・コレクション餓狼伝説	SNK／夢工房	バラエティ	—	春発売予定	価格未定	無回答
◆プレイステーション						
サムライスピリッツ天草降臨スペシャル	SNK	格闘アクション	—	12月25日発売予定	5,800円	無回答
マネーアイドル・エクスチェンジャー	アテナ	パズル	—	3月発売予定	5,800円	97%
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	格闘アクション	—	春発売予定	価格未定	無回答
サムライスピリッツ剣客指南パック	SNK	格闘アクション	—	春発売予定	価格未定	無回答
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	—	春発売予定	価格未定	無回答
SNKファン・コレクション餓狼伝説	SNK／夢工房	バラエティ	—	春発売予定	価格未定	無回答
ザ・キング・オブ・ファイターズ 京	SNK／夢工房	アドベンチャー	—	春発売予定	5,800円	無回答

（注1）スーパーNEO29タイプ2
●価格はすべて税別になっています。
尚、この発売予定リストは各メーカーからの情報を元に編集部で作成したものです。
※上記の内容は予告なく変更されることがあります。
※サターンの欄で価格が2つあるものの2つ目の価格は〝お買い得セット〟の値段です。

お手数ですが
50円切手を
おはりください

郵便はがき

112-0005

東京都文京区水道　2－13－12
SKビル202

（株）芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
2月号プレゼント係　行

希望プレゼント番号	

フリガナ 氏名		年齢　歳 性別　男・女
住所　〒□□□-□□□□ 都道府県　市区郡		
電話番号	職業　中学生　大学生　社会人 小学生　高校生　その他（　）	

ネオジオフリーク2月号プレゼントはがき

●以下のアンケートにお答えくださった方の中から、抽選でご希望の賞品をプレゼントいたします。詳細は141Pをご覧ください。

1. 今号で面白かった記事を３つあげてください

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

2. お手持ちのハードに○をつけてください

①NEO・GEO　②NEO・GEOCD　③NEO・GEOCDZ

④セガサターン　⑤プレイステーション　⑥スーパーファミコン

⑦N64　⑧ゲームボーイ　⑨その他（　　　　　　　　　　）

3. ムック・増刊号などで扱って欲しいものをあげてください

4. ネオジオフリークへのご意見、ご要望

天晴

あけましておめでとうございます♡　今年もナイスな写真＆要望をドンドン送ってね♡　意見が多いものは実現確率高いかも!?
とりあえず本年も天晴をどうぞごひいきに♡

アンディ＆舞



●PN／アンディ＝あいがも＆舞＝がちょう（福岡県）
舞ちゃんは餓狼３のレオタードだね。う～ん、懐かしい♡　衣装って作品によって微妙に違うけど、それぞれ思い入れあるよね♡　だから旧作のものが送られてくるとなんか嬉しいなぁ♡

八神チーム＆京



●PN／庵＝小鳥遊ゆう＆マチュア＝安倍まりあ＆バイス＝大和撫子＆京＝篠原晶也（神奈川県）
天晴では何気に久し振りのマチュア＆バイス♡　京と庵もついてお得な感じ。夏の写真ということですが、やっぱり冬も着たのかな？

レオナ



●PN／大雅とおる（山形県）
レオナに一目ボレしてコスプレに目覚めたとか。いいっすね、そういうの！　流行でやるって人もいるけど、やっぱりコスプレってキャラに惚れこむことが１番大切だと思うな。愛だよ、やっぱし♡

ナコルル



●PN／ひろみ（京都府）
お嬢様っぽいナコルルだね♡　ドレスみたいに裾を持ってる仕草がかわいいでちゅ♡　ところで天晴の募集は、パオパオの最後にある投稿規定にまとめて書いてあるのだ。ちょっと分かりにくいのかしらん？

楓＆守矢＆雪＆あかり



★PN／楓＝ACE＆守矢＝薬弥＆雪＝扇風子＆あかり＝空（東京都）
月華１番乗り！　AOUショーでということだから随分早く作ってたんだね！　素晴らしいです！　ってことで天晴賞を進呈しちゃうぞ♡

キム夫婦



●PN／キム・カッファン＝カサブランカのしま＆キム・ミョンサク＝MINA（埼玉県）
珍しいキム夫婦のツーショットだ♡　夫婦仲よく休日を楽しんでるところでしょうか？　しかもパンピーの注目を浴びながらの公園ロケご苦労様です！









私、凝ってます♡

今月は人形シリーズ第３弾をお送りいたします！　制作者は兵庫県にお住まいのPN／SWAYさん！　この方も主婦ということで最近の天晴は主婦パワー炸裂中です！　写真を見てもらえれば分かる通り、実に細かいところまで作ってあって、まさに天晴といった感じ！　写真もロケーションにまで凝ってたので、出血大サービスで写真を多めに載せちゃうぞ！　というわけで今月はちょっと短いけどこれまで！　また来月もよろしくね♡

3パーセントの誘惑



●PN／皇神裕（大阪府）
クリスのチラッと見える鎖骨のラインがかなりポイント高いと某編集がいっていた。ショタの極意は難しいの。皇神さん、卒論、大丈夫？ がんばってね！



●PN／掛川さきと（神奈川県）
フワフワの袖と襟が暖かそうなコートですな。アイドルというよりは、女子高生っぽい気がするのはオイラだけかな？ 必須アイテムバーバリーのマフラーだし。

●PN／霞屋もとい（福島県）
そんなにビビってたら勝てないぜ、真吾！ でも草薙さんも怒ってるんだかビビってんだか微妙な表情してるっス（笑）。確かにオロチーズ強いけどね。





●PN／ミカセ（大阪府）
階段に座って誰か待っている風のレオナ。おめかししてるからもしやデートとか!? 相手は誰なんでしょうね。無難なところでハイデルンパパとデートっていうのはダメ？

●PN／白雪月花（滋賀県）
おまたせいたしました！ 月華もとうとう発売になりました！ って今頃バリバリやってるよな、きっと。よって今年の正月は月華で決まり！ みんな頑張って極めるべし！





●PN／石川ハジキ（茨城県）
まさに歩く凶器って感じだよねビリーって。本人凶器なのにさらに棒なんか持って闘うから強いの何のって。でもそれに太刀打ちできちゃう素手の人もすごいよな（笑）。

●PN／針田待子（大阪府）
さりげないチラリズムにそそられるのう。ほんまに。だけど、「さよなら」なーんて悲しいセリフはいっちゃいやですぜ、バイスの姉貴！





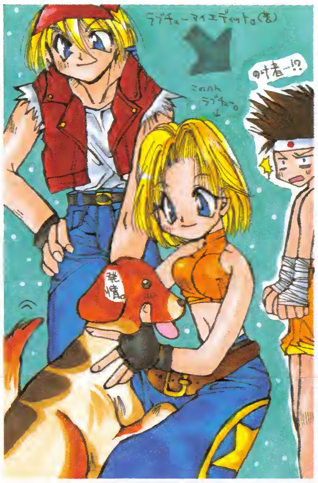
●PN／瀬上あきら（東京都）
鬼との闘いに自分で決着つけちゃったからね。でも記憶も戻ってないことだし、次回作で復活して欲しいけどね…。あとは神様に祈るしかできないのだ。

●PN／呉くくれ（茨木県）
なんとなく２人の力関係がはっきり現れてるなぁ（笑）。そんでもって、このあとに十三がくわえてるお団子をあかりちゃんに取られてしまう方に千点！





●PN／猫山悠（沖縄県）
そうそう人に支配されてちゃ本当の自分じゃないもんね！ 空龍・海龍の呪縛から完全に解き放たれてこの２人にもはやく自由に伸び伸び育って欲しいもんだね。



●PN／黒沢さとる（北海道）
ムムッ！　このエディットは…。でも好きなキャラを使うのが１番いいことじゃ！しかしアントン、ご主人様に発情してどないするんだぁ！

●PN／末広ヨヨモ（北海道）
火月たちって冬でもこの服装なのかな？絶対寒いと思うんだよね。まあ、火月は燃えてるから大丈夫なのかな(笑)。でも兄貴の場合、凍ってそうと思うのはオイラだけ？

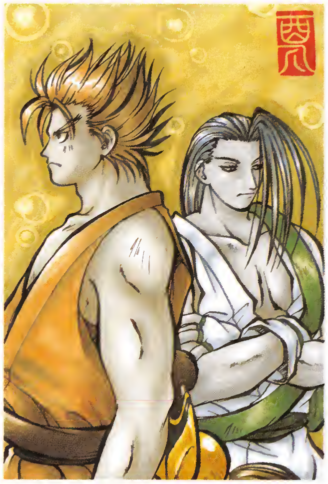




●PN／結城忍（広島県）
のってるぜ！　この3人のボーカル、ギター、キーボードに俺のベースが入るとバンドとしてバランスいいんだけど、俺って混ぜてもらえなさそう（笑）。

●PN／久澄ゆかり（大阪府）
渋いぜ、漂さん！　やっぱ男は風流に生きていかなくっちゃね。でも、漂さんといえば、ついすそからチラチラ見えるおみ足と赤フンドシに目がいってしまうのはなぜ？





●PN／丑三酉丸（奈良県）
ポリゴンになった兄貴は弟の技を色々とラーニングしたらしい。天サムじゃず〜っと追いかけてたしね。それとも、もともと知ってた技なのかなぁ？



●PN／玖無あきら（静岡県）
可愛いクリスにつづいて大人っぽいクリスをゲットォー！　しかし今月クリスの投稿が異常に多かったな。めくってもめくってもクリスって、ファンならたまらんだろうな（笑）。



●PN／立野いせな（愛知県）
実はお色気３人チーム！　舞ちゃんとシェルミーは見たまんまだけど、レオナはっていうと腹出しでしょうやっぱし♡



今月の誘惑賞

★PN／霜月はじめ（熊本県）
升酒ってとこがいかにも覇王丸らしく豪快でグー！　いやー正月らしくていいっすね。なんか一緒にお酒飲みたくなっちゃったぞ！　そういや、ポリゴンの覇王丸は声が超男らしいぞ！



●PN／ミハスサキ（神奈川県）
そういや侍のキャラって、みんな寒そうな格好してるんだよね。ステージによっては寒そうなところもあるのに、いや元気でうらやましい限りです、はい。



●PN／水島宇月（愛知県）
うお〜っ!!　めっちゃ大人っぽいあかりちゃんやな。たしかに今これだけ可愛かったら、いい女になるのは確実だし♡　５年後が楽しみやな、ムフフ♡

NEO·GEO　　P S　　S S

ネオジオ 家庭用新作ゲーム情報

ネオジオの未来を垣間見るコーナー「ネオジオ家庭用新作ゲーム情報」。ネオジオやプレイステーション、セガサターンなどの家庭用ハードに移植されたゲームの最新情報をお届けするぞ。新年1回目となる今回は、PS版『天草SP』、SS版『RB餓狼SP』『スプライツ』の隠し情報が満載だ！

S S

セガサターン

ネオジオ版で隠しキャラだった裏キャラたち。もちろんサターン版でも使用可能！ 使用コマンドもグッと簡単になったのだ。

リアルバウト餓狼伝説スペシャル

サターンでも裏キャラ参戦！ 表と裏のどちらを選ぶ？

『RB餓狼SP』に登場するキャラのうち、アンディ・ボガード、タン・フー・ルー、ビリー・カーン、ブルー・マリーの4名が〝裏キャラ〟を選べる。

〝裏キャラ〟は通常キャラと比べ、必殺技や動きなどが若干変化している。勝ちデモやエンディングも通常キャラとは変化しているのだ。



裏アンディVS裏マリー。裏アンディは表より忍者っぽいぞ



こちらは裏タンVS裏ビリー。意味は違うがどちらもイッてる

SNK	
発売中　5,800円 拡張RAM同梱版　7,800円	
格闘アクション	
NG ROM	○
NG CD	○
PS	×
SS	○
SS拡張RAM対応	○
2人同時プレイ　プラクティスモード	

	裏ブルー・マリー	裏ビリー・カーン	裏タン・フー・ルー	裏アンディ・ボガード
投げ技	ヘッドスロー　→+C アキレスホールド　ヘッドスロー～→↘↓+C	一本釣り投げ　→+C 地獄落とし　→+B	裂千掌　→+C	内股　→+C 不知火蜘蛛絡み　(相手が地上で)ジャンプ中↓↓+C
特殊技	クライミングアロー　↘+A レッグプレス　（相手ダウン時）↓+B	頭割下方撃　（相手ダウン時）↓+C	右降龍　↘+A	上げ面　↘+A くない弾　（相手ダウン時）↓+C
必殺技	M.スパイダー★　↓↘→+C M.スナッチャー　→↓↘+B フェイスロックコンボ　M.スナッチャー～↙→+C ストレートスライサー　←→+B M.クラブクラッチ　ストレートスライサー～←↙↓↘→+B クイックスウェー　A+B バックドロップ　クイックスウェー～→↘↓↙←+C	三節棍中段打ち　←ため→+A 火炎三節棍中段突き　（三節棍中段打ち中）←→+C 雀落とし　↓↙←+A 集点連破棍　A連打 強襲飛翔棍　↙↓↘→+B 火龍追撃棍★　↓↙←+B 水龍追撃棍★　↓↙←+C	旧撃放　C連打 旧衝波　↙ため→+A 旧箭疾歩（弱・強★）　↓↙←+AorC 旧烈千脚　→↓↘+B	闇浴びせ蹴り★　←↓↙+B 激　飛翔拳　↓↙←+C 斬影拳　穿　↙→+C 幻影不知火　飛影　ダッシュ中→↘↓+Z
超必殺技	M.タイフーン　→←↙↓↘→+BC	超火炎旋風棍　↓↘→↘↓↙←+BC	旋風剛拳　→↘↓↑+BC	絶　裂破弾　↓ため↘→+BC
潜在能力	M.ダイナマイトスイング　A・A・←・B・C	紅蓮殺棍　→↘↓+C	ブラボー烈千脚　→↘↓+C	爆裂天翔拳　↙↓↘→+C

裏キャラ使用コマンド

アンディ、タン、ビリー、マリーの4名から使いたいキャラにカーソルを合わせてBCを押しながらAorZ

※コマンド表中の★のついた必殺技はブレイクショット対応技です。

PS プレイステーション

サムライといえばハラキリ、というわけでスペシャルがついても自決技コマンドはもちろん健在！ 合わせて断末奥義の発生条件も公開だ。

サムライスピリッツ 天草降臨スペシャル

これぞサムライスピリッツ!? 自決技コマンド&断末奥義公開！

断末奥義

相手キャラを倒した時に、時々表示されるコマンド〝断末奥義〟。このコマンドを入れると相手キャラはすごいことになってしまう。発動条件は以下のとおり。

勝利タイムが40秒以上（2本制ならいずれかの勝利タイムでOK）か、武器捨て挑発を1回以上おこなってから相手にとどめをさすと、2分の1の確率で「断末奥義につながるよろめき状態」となり、コマンドが表示される。

この「よろめき状態」の時に以下のコマンドを入れれば相手は見事にまっぷたつになってしまうのだ。

断末奥義コマンド
↓↓↑↑→→＋□

ただし次の状態では、たとえ条件を満たしていても断末奥義にはつながらない。

①ナコルル、リムルル、チャムチャム、斬紅郎が相手キャラの場合

②CPU戦で天草、斬紅郎、ライバルキャラ戦の場合

自決技

「自決技」は入力が成功すると、そのキャラが死んでしまうという前代未聞のコマンド。もちろんただ死ぬわけではなく、この自決には以下のような効果がある（特に①）。

①自決した次のラウンドは開始直後怒りMAX状態になる。

②自決技は通常技キャンセルでも出せる。

③一応無敵。

自決技コマンド
←→↘↓＋セレクト

SNK	
発売中 5,800円	
格闘アクション	
NG ROM	○
NG CD	○
PS	○
SS	○
SS拡張RAM対応	○
2人同時プレイ VSモード プラクティスモード	


半蔵の断末奥義が十兵衛に炸裂。上半身がないッス！


チャムチャムは自決技を決めるとその場に寝てしまう

必殺技追加コマンド

キャラ名	必殺技名	技特性	コマンド
リムルル（共通）	ルプシ カムイ ウェイサンペコル（凍れる神の悪戯）	転ぶ	踏み込み中 ×□（頭から） 踏み込み中 ○△（足から） （武器なし時）
風間火月（羅刹）	覚醒停止	炎邪覚醒を停止させる	炎邪覚醒中×○□△
風間蒼月（修羅）	浮月操水	浮月の水玉を操作する	浮月後ボタン押しっぱなし＋レバー操作
チャムチャム（共通）	ムーラ・パクパク	ガイ骨を投げる	ボタン押しっぱなしでためが可能

SS セガサターン

ついに発売されたサターン版『スプライツ』。アーケードモード、サターンモードに続く第3のモードをはじめとする隠し要素を公開だ！

ティンクルスタースプライツ

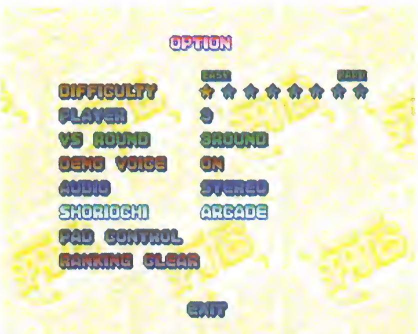
隠し要素をまとめて公開！『スプライツ』をとことん楽しめ！

第3のモード発覚！

第3のモードである「処理落ちサターンモード」。このモードの入り方を説明しよう。

サターンモードで1回クリアすると、サターンモードのオプションに「SHORIOCHI」という項目が現れる。

この項目で、通常の「SEGASATURN」と処理落ちアリでサターンモードが遊べる「ARCADE」、そして疑似処理落ちをすべてなくす「CUT」を選択できる。



たとえ難易度を低くしていても、とにかくクリアすればこの項目は出現するぞ

ADK	
発売中 5,800円（2枚組）	
対戦シューティング	
NG ROM	○
NG CD	○
PS	×
SS	○
SS拡張RAM対応	×
2人同時プレイ サターンモード ティンクルスター・エターナルボックス	

星空の音楽会

サターンモードのクリアデータがあると、おまけディスクに「星空の音楽会」というメニューが増える。

ここではオープニングテーマのロングバージョンとそのカラオケが楽しめるぞ。

スペシャルグラフィック

ADKのロゴ画面が、ある特別な期間はグラフィックが変わる。そのスペシャルな期間とはクリスマスと三が日、あと2つはナイショ。ヒントはチョコと笹。バレバレのような気もするがナイショだ。

ペンテル…?

サターンモードで、ラウンド開始前にXYZを押し続ければ、ペンテルがそのラウンドに限りいなくなる。

美鈴乱入！

サターンモードの対CPU戦の序盤で乱入してくることがある美鈴キサラギ&校長先生。乱入条件は以下の通り。

1～3人目の間に、1ラウンドも負けない状態で20連爆以上出す。2人目までに条件を満たせば3ステージで、3人目で条件を満たせば4ステージで美鈴先生が乱入する。



正月に編集部に泊まって撮った写真（ウソ）。見逃した人は心して来年見るのだ

安井邦彦の遊びは終わりだ!!

—ROUND 19—

クール&オチャメな安井さんの素顔が垣間みえる魅惑の連載コラム、『遊びは終わりだ!!』。

'98年新春第1弾は、担当キャラと性格のギャップが激しいエンジェル安井氏が、初詣の『願い』をテーマにお届けするぞ。

さあ、今年も張り切っていくぜ！

僕に関わるすべての人が幸せでありますように…

予想できない今後のKOF 俺の無事を願いつつ…

皆さん、こんにちは。

新しい年、'98年が明けましたね。今年も、この『遊びは終わりだ!!』ともども、どうぞよろしくお願い申し上げます。

さて、皆さんはこの1年をどんな年にしたいですか？ きっと何か大きな目標がある人もいるのでしょう。それは入学？ 就職？ 恋愛？ 結婚？ それとも、KOF'98の俺に会うこと？ ハハハハ…。

一体俺はどうなるんだろう。まだ誰にも分からないんだな、これが…。オッホッホ。

まァ、来年の話をすると鬼が笑うといいますが（今しているのは今年の話だッ!-)、やっぱり今年も笑って欲しい人といえば、俺くんなんですよねェ。

僕からも神様にお願いしておきましょう。どうか今年も八神　庵が生きてKOFに出られますように。パン、パン（手を打つ音です）。

僕はね、年の初めに願うことはいつも決まっています。

僕と、僕の1番大切な家族が今年も健康で幸せに過ごせますように。

それから、僕の友人、仕事仲間、さらに僕という人間に関わってくれるすべての人々にとっても、健やかな年でありますように…。もちろん、今この文章を読んでくれているあなたにとっても…。なんて、ちょっと優等生気取りが過ぎちゃったかな？ ハハハハ…。

今年は楽しいだけじゃない 環境について考える仕事を

でも、〝エエかっこしい〟ついでにいうと、僕の年頭の願いは、素敵な仕事、美しい仕事、誇りを持てる仕事をすることなんです。こんなことをいうと、まるで仕事を選んでいるみたいに聞こえそうですが、そういうわけではありません。

一言でいうのは難しいんですが、強いていえば、1つ終えるたびに「いい仕事ができたなあ」って皆で思い合えるような仕事がしたい、ということでしょうか（ウ〜ン、まわりくどいかな）。

それから、僕らの仕事って『楽しい』とか『おもしろい』とかいった娯楽的な部分がわりと目立ってしまうのですが、そうじゃない仕事もいろいろあるんですよね。

空気や海を綺麗にするにはどうしたらいいかとか、20年後も皆が幸せでいられるには今何をしなければいけないかとか、ちょっと難しいけれど、そういったことを考えさせるような仕事も大事にしていきたいと思っております。ハハハハ。

正月はBOFのライブ！ 皆さんもご期待ください！

でも、当面のターゲットは、1月におこなわれる『NEO・GEO DJ Station Live'98 BOF危機一髪！ 京VS庵バンド対決、その時ナコルルは!?』ですね。

今文字にしてみて、なんて長いタイトルなんだと思いましたが、それだけ盛り沢山の内容だということですよね。

先程の話ではないんですが、観に来てくださる皆さんに大いに楽しんでもらって、僕らも「いい仕事ができたね」とお互いにいいあえるものにしたいと、強く願っております。

さて、話は全然変わりますが、お詫びです。前回のこのコーナーで、ジョン・レノンが『ツイスト&シャウト』を3回しか歌わせてもらえなかったと書きましたが、あれは実は2回の間違いでした。ごめんなさい。もっと彼は大変だったわけですね、ハハハ。

では皆さん、また次回！





八神　庵／『The King Of Fighters '97』

やすい くにひこ
安井邦彦 YASUI KUNIHIKO PROFILE

誕生日：12月12日
出身地：愛知県
血液型：A型
趣味・特技：音楽鑑賞、ウォーキング（バイクにも乗るが今はお休み）、夜中のギター演奏
声優歴：4〜5年
（声優としてのキャリア）
ネオジオゲームキャラ：八神　庵（KOF'95、'96、'97）／サンゼルマン伯爵（真説サムライスピリッツ武士道烈伝）
テレビアニメ：「あずきちゃん」他
海外ドラマ・映画：「ER　緊急救命室」「ビバリーヒルズ青春白書」他

安井邦彦のおヤスイ御用だ！

俺に関する質問を、役を演じる安井氏自ら答えてくれるこのコーナー。

今回は、俺の私生活が気になるという、小学生の男の子からの質問です！

Q：俺って、毎年どんなお正月を過ごしているのでしょうか？ お餅とか、食べるのかなぁ。

（山形県：遥な大地）

A：そうですねえ、皆で楽しくすごろく（古いか?）や、カルタ取り（もっと古い!?）をやりながらワイワイ、な〜んてことは絶対ないでしょうねえ。『DJ Station』みたいなノリなら別ですが…。

まあ、彼がお正月にやることといえば、毎年の干支にちなんだ置物を床の間に飾ることでしょうね、うん。

今年は寅年だから、きっと虎の焼き物なんか飾りつつ、来年はうさぎちゃんだな…、なんてことを考えてるんじゃないかな？

ほんでもって巳年には、シェルミーやクリスなんかの人形を飾って、1人でクックッと笑っているんでしょう。

しっかりしろーッ！　庵!!

野中政宏の へへ、燃えたろ？ 第7回

とうとうやってきました'98年！　今年はしょっぱなから『NEO・GEO DJ Station Live '98』が開催され、野中ファンにはたまらない年になりそう！
今月のこのコーナーでは、もっともっと野中政宏に近づきたいというファンの方たちのために、彼の胸に秘められた今年の抱負をこっそりと教えま〜す。

激動の'97年を乗り切った野中政宏　今年の野望！

1つの転機となったKOFオロチ編の完結

明けまして、おめでとうございます。とうとう'98年を迎えてしまいました。

今回は、実りの多かった'97年を振り返りつつ、'98年の野望を語りたいと思っとります。よろしく。

去年で一番のビッグニュースといえば、やっぱりKOFが一段落ついたことですわな。オロチ編が今年で終わりと聞いた時の僕の心境ときたらあ〜た、カルビだと思って食べた焼き肉が実はハラミだった時の〃ショック〃と、大事にしてた車を自分のせいで全損してしまった時の〃寂しさ〃と、この世界に入った時に感じた〃強い決意〃を足して348倍にしたような、なんともいえない気持ちだったのだ。

ドラマCD『宿命編』のブックレットに載ってる、安井さんと滝本さんとの対談でも話したんだけど、オロチ編の締めくくりともいえるこのラジオドラマを録った時は、もうこれで最後なんだ、絶対がんばらなきゃという思いでいっぱいだったのさ。

まだこのドラマを聞いていない人は、ぜひCDを買ってみてくださいな。おいらのやる気と京に対する愛が溢れてますから（笑）。

敗北の悔しさを噛みしめただ今『月華』練習中！

その次って〜と、やっぱイベントっすかねぇ。去年の春は、ほとんど毎週のように東京、大阪、名古屋でイベント三昧だったからな。人前で歌を歌ったのも、あの時が初めてだったし。みんなとゲームで対戦したのも楽しかったな。負けちゃったけど…。

でも、確かあの時は『餓狼』で対戦したんだよな。言いわけになるけど、それまでKOFとサムスピしかしたことなかったんだよ、おいらは。本当はもうすこし強いんだぜ！

まぁ負けたのは事実だし、悔しかったから、あれ以来SNKさんの他のゲームでも遊ぶようになったのだ。

今凝ってるのは『月華の剣士』。結構ズバズバ、ブッた切るのが楽しくて、かなりハマってます。今のお気に入りは守矢と雪。聞くところによると、楓と合わせて3人がメインキャラらしいので、楓も練習しようと思っとります。

今度、どっかのイベントで皆と対戦する機会があったら、絶対負けへんからな！　覚悟しておくように。

それから、反省もありますデス。去年はいろいろとありまして精神的にまいっていたので、年賀状も暑中見舞いもあまり書けませんでした。皆さん、ごめんなさい。昨年はおニューのワープロを買って、張り切って年賀状を書いたんで、迷惑じゃなかったら受け取ってくださいな（もう届いてるか…）。

不確定要素の多いライブは出演者にとっても楽しみ！

さてさて、そろそろ今年の話をしたいのですが、まずは1月の『NEO・GEO DJ Station Live '98』だね。

今回のライブに来れない人には申しわけないけど、絶対に燃えるぜいっ！

SNKさんのことだから普通のライブをやるとは思えないし、きっと何かが起こるに違いない（笑）。その何かはおいらもまだ知らないから、皆と一緒に楽しみたいと思います。

そして最後になりますが、やっぱり今年もKOFやりたい！　いや、京ちゃんが生きているのかどうかすら定かではない今、まずは京ちゃんの無事を祈らなければ…ね。



野中政宏（のなか まさひろ）

PROFILE

誕生日：10月15日　出身地：広島県　血液型：A型　趣味・特技：モータースポーツ観戦、ドライブ、キャンプ、パソコン通信　担当ネオジオキャラ：草薙　京（KOFシリーズ）／首斬り破沙羅（サムライシリーズ）　その他の仕事：FM守口にてDJ、CMのナレーションなど



草薙　京／『The King Of Fighters'97』
©SNK 1997

野中政宏の お楽しみはこれからだ！

野中政宏質問コーナー第4回！　野中さんのコト、もっと知りたいというギャル&少年よ、君たちのアツイ質問をお待ちしてるぜ！

Q：昔つっぱりだったって本当ですか？
（愛知県：尾沢伸二）

A：♪ツッパッて〜、ツッパッて〜♪って、分かるかな〜？　分っかんないだろうな〜。おいらが昔つっぱってたなんて、誰がいったのさ、そんなバカなこと。責任者出てこいっちゅうねん（笑）。だいたいおいらの頃のツッパリって〜と、チョーラン、ボンタン、ソリコミあ〜んどリーゼントの時代だよ？　そんなダサダサな格好なんてできないって（笑）。

そりゃ、俺って一筋縄ではいかない性格だから、人並みに反抗期はあったけど、ツッパリじゃあなかったよ。そんな妙な想像してないで、『月華の剣士』で遊んでなさい！

SPECIAL PRESENT!!...

野中政宏のサイン入りメディアホルダーを抽選で1名様に。はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、
〒112-0005 東京都文京区水道2-13-12
SKビル202号
㈱芸文社　分室　ネオジオフリーク編集部
「へへ、燃えたろ？　2月号」係まで。

締切りは2月9日必着。発表は4月号誌上。なお、このプレゼントに当選すると他のページのプレゼントに当選できない場合がありますので予めご了承下さい。

12月号の当選者は、大阪府の倉田諭さん。おめでとう！

生駒治美連載 vol.21

碧い砂時計

新たな年のはじまり…今年は野望に燃える!?



ナコルル／『侍魂～サムライスピリッツ～』©SNK 1997

生駒治美 いこまはるみ

2月5日生まれ／大阪府出身 A型／B80・W58・H86／趣味はコンピュータ、スキー、スノーボード、テニス、スキューバダイビング
●ネオジオ格闘ゲームの女性キャラといえばこの人。担当キャラは、『サムライ』のナコルル、シャルロット、『餓狼』『龍虎』『KOF』などのブルー・マリー、キングなど多数。
その他、TVアニメ『こどものおもちゃ』、ラジオドラマ『HAPPY BOY』などでも活躍中。SNKのラジオ番組『ねおちゅぴ』のパーソナリティも務める。



大阪・ネオジオランド1号店『ねおちゅぴ』公録にて

新年明けましておめでとう! 去年はみんなに励まされた1年

新年、明けましておめでとう!! 今年がみんなにとって、躍進の年であるといいですね。

去年の秋からラジオの番組が始まり、嬉しい反面『私に何ができるのかなぁ』って、不安だったのだ。

でも、みんなのお陰で毎回沢山のおハガキをいただき、そして早くも公開録音までやってしまいました。私としては、こんなに嬉しいことはない。本当に感謝の気持ちで一杯です。イラストやプレゼント（ピングーグッズありがとうね）なども送ってもらい、ますますみんなの気持ちを裏切るような、とんだ番組にできたらと願うのであります。

去年は進行していくだけで精一杯だった自分に、もう少しゆとりをあげられたらいいかな。番組は手作りをモットーに進めているので、何事も自らの手で生み出す姿勢で対応すれば『ねおちゅぴ』の良さがもっと出せるかなと思っております。だから、みんな見捨てずに参加してな。

そしていつか、隣のお姉ちゃん的な感覚で慕ってもらえれば嬉しいな。私にとっては、この番組を通じて全国に友達ができた感じ。だから聞いてくれている人たちも、ゲーマーだからとか関係なしに『ねおちゅぴ』と繋がりを持ってもらえれば最高だね。

今年は絶対イメチェンする!? 自己管理にも気を付けなきゃ…

今年はそんな『ねおちゅぴ仲間』をもっと増やしていくぞー! と奮起しているのであります。まぁ年も明けたことだし、そろそろ『破壊神』という言葉もみんな忘れただろうし、今年は『プリンセスはるにー』とでも呼んでもらいましょうかね。私本来の姿、お上品でかわいい部分を前面に押し出していけば、イメージも一新、二度とあのいまいましい言葉は出なくなるであろう。ふふふー!! みなしゃん頼みましたぞー。

まぁ、あと私が去年を振り返って反省すべき点は、自己管理ですかな。ほら、見ての通り病弱な私は、去年の秋に風邪引いてから調子悪くて…ダルダルソースになっとりましたんですわ。

これはやはり周りの人にも迷惑を掛けるので、気を付けようとちょっと思っちゃいましたね。まぁ、年明け早々にターボエンジンにでも積み替えておきますわ。受験生のみんなもエンジン積み替えときや。年が明けたらいよいよ本番だからね。

今年はいろんな野望を果たすぞ! みんなも応援よろしくねー!!

あっ、私も本番があったんだー!! ライブが間近に迫っているぞー!! 沢山の声優さんが集合してお祭り騒ぎになるはずなので、こりゃまた楽しみだね。気合い入れつつスパークするぞ! 絶対観にきてね。

それと忘れてはならないのが、アニメ『こどものおもちゃ』の風花ちゃん。近頃特にかわいくてたまりません。と私は思っているのですが、みんなはどうなんだろう?

こどちゃの現場もキャラクターと同じぐらい愉快な人たちの集まりで、毎週楽しみな場なのだ。監督さん自らエンジョイしながらやっている作品って珍しいよね。こんな面白い作品に参加できたことを誇りに思って、今年こそ風花旋風を巻き起こしたる!! と無謀な計画を企んでいる生駒なのである。

まぁ無謀は野望の始まり、我が身をいたわりながらも、暴走しますわ。うんじゃ、今年もよろしく。

生駒治美のなんでも質問箱

Q 生駒さんが人間的に好きだと思うキャラや、実在の人物はいますか?
（神奈川県／T・Oさん）

A SNKさんのキャラクターの中で、人間的に私と話が合いそうだと思うのは、テリーかな。

あっけらかんとしていて粗雑な感じなんだけれど、内にはちゃんと温かいモノと、自分のスタンスを持っていそうだからね。

実在の人物だと、ちょいとバラバラだけど、竹中直人さんや堂本剛くんがいいなぁ…って完全に好きなタイプになってしまった。

PRESENT

生駒治美のサイン入りポスター（ナコルル&リムルル）を抽選で1名様に。はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、
〒112-0005 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「碧い砂時計 2月号」係まで。

締切りは2月9日必着。発表は4月号誌上。なお、このプレゼントに当選すると、他ページのプレゼントに当選できない場合がありますので、予めご了承ください。12月号の当選者は、山梨県の岡村美恵子さん。おめでとう!!

※『生駒治美のなんでも質問箱』への質問を募集します。生駒さん本人のことやキャラに関することなど、聞きたいことをハガキに書いて送ってね! 待ってます♡

ネオジオフリーク 読者が選ぶ

第6回NEO・GEOキャラ オフィシャル人気投票 結果発表

読者のみなさま♡　大変ながらくお待たせしました。皆さんの心を込めた熱き一票がすべてを決める「第6回ネオジオキャラオフィシャル人気投票」の結果発表です！　その結末やいかに？

やっぱり世紀末!! 総合順位に大異変が…

総合1位は、八神 庵！ 京様神話崩壊!?

第6回の結果だが、過去の人気投票では安定した人気を集めていた草薙京が、な、なんと6位へ転落！　そして今回、大きく浮上したのは男性票・女性票共に安定した人気を集め2千以上のポイント数を獲得した"いおりん"こと八神庵なのだ。皮肉なことに、京と庵は前回の順位がそのまま入れ替わる結果となった。

そんなライバルの激しい争いの中でレオナが大健闘を見せた。ポイント数でも庵に接近しており、あわや総合1位に。女性から多くの支持を得たのが、今回の好結果に反映されたのだ。同性から好まれるのはやはり彼女の生きざまや性格からだろうね。

他の女性キャラでは、ナコルルやユリ・サカザキ、不知火舞も相変わらずの人気。不思議なことにいかにも男性に人気がありそうな舞ちゃんだが、ポイントの多くは女性からの投票。あまりにも過激な衣装に男性は思わずひいてしまうのだろうか。

武道家から熱いメッセージを集めたキム・カッファンも前回に引き続き上位をキープしている。彼を目標に精進している読者も多いのでは？

前回は15位に甘んじたテリー・ボガードも再びトップ10内に返り咲きを果たしている。クルっと後ろを向き、帽子を投げ「OK!!」と彼もいっている（?）。

今回の人気投票では不滅といわれた京様神話は崩壊したが、次回での巻き返しに期待したいところ。やはり、このままおとなしく引き下がるわけにはいかないのだ。

と同時に、庵のV2達成にも興味を抱いてしまう。次回の人気投票の結果がどうなるか今から楽しみだ！

というわけで、爆発的な人気が続いている「KOF'97」のキャラが次回の人気投票でも人気を集めそうな展開だが、京や庵を応援する一票はもちろん、他のゲームキャラに対する応援メッセージなど、読者の皆様からの熱いおハガキを編集部一同、心からお待ちしています♡

総合ベスト20

順位	キャラ名(カッコ内はゲーム名またはシリーズ名)	ポイント
1	八神　庵（K・O・F）	2,204P
2	レオナ（K・O・F）	2,183P
3	ナコルル（サムライスピリッツ）	1,754P
4	不知火　舞（餓狼伝説／K・O・F）	1,473P
5	キム・カッファン（餓狼伝説／K・O・F）	1,348P
6	草薙　京（K・O・F）	1,269P
7	ユリ・サカザキ（龍虎の拳／K・O・F）	1,093P
8	テリー・ボガード（餓狼伝説／K・O・F）	1,047P
9	リムルル（サムライスピリッツ）	989P
10	ブルー・マリー（餓狼伝説／K・O・F'97）	979P
11	山崎竜二（餓狼伝説／K・O・F'97）	852P
12	麻宮アテナ（K・O・F）	834P
13	シェルミー（K・O・F'97）	800P
14	緋雨閑丸（サムライスピリッツ）	715P
15	神楽ちづる（K・O・F）	707P
16	矢吹真吾（K・O・F'97）	636P
17	キング（龍虎の拳／K・O・F）	610P
18	藤堂香澄（龍虎の拳　外伝／K・O・F'96）	592P
19	クラーク・スティル（K・O・F）	583P
20	バイス（K・O・F）	541P

前回総合ベスト20

順位	キャラ名	ポイント
1	草薙　京	2,160P
2	ナコルル	1,732P
3	不知火　舞	1,604P
4	レオナ	1,458P
5	キム・カッファン	1,392P
6	八神　庵	1,292P
7	山崎竜二	1,206P
8	麻宮アテナ	1,139P
9	緋雨閑丸	1,072P
10	ユリ・サカザキ	944P
11	リリィ・カーン*	855P
12	リムルル	840P
13	バイス	780P
14	ブルー・マリー	705P
15	テリー・ボガード	690P
16	キング	616P
17	リョウ・サカザキ	602P
18	秦崇雷	532P
19	ギース・ハワード	507P
20	ビリー・カーン	493P

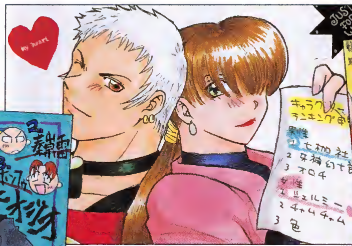
*は非プレイキャラ



●PN／小沢リヲン（大阪府）



●PN／真山たくみのすけ（長崎県）



●PN／はるCHAN（岡山県）



●PN／小松辰吉（東京都）



●PN／688級（岐阜県）

男性読者が選んだ キャラクターベスト20


1 キム・カッファン


2 八神　庵


3 山崎竜二


4 テリー・ボガード


5 草薙　京


1 ナコルル


2 レオナ


3 リムルル


4 麻宮アテナ


5 ユリ・サカザキ

男性人気No.1はキム・カッファンとナコルルだ!!

男性読者から最も支持を得た男性キャラは、キム・カッファン。以前から安定した人気とその生き様に共感する声が数多く寄せられていたが、第6回目にして初の栄冠に輝いた。

人気の秘密はやはり自分に対する厳しさや家族に対する愛情だろう。と同時に扱いやすい強キャラというのも一つの要素になっている。

2位にランクインしたのは総合順位でも大躍進を遂げた八神庵。暴走した彼に魅せられた男性読者も多いのでは。まぁ、当然といえばそれまでなのだが…。

他にランクインしている男性キャラだが、やはりここでも気になるのは草薙京の順位。前回、男性読者には2位に支持されていた彼だが、今回は5位にまで順位を下げてしまった。

彼のプライドにかけても、このままズルズルと順位を下げるわけにはいかない。がんばれ！　京!!

女性キャラではナコルルが人気を集め、他を大きく引き離しブッちぎりのポイントを稼いだ。その理由は健気で優しい性格と、男性のツボを押さえたルックスだろうか。

2位にはレオナ。その無表情な奥に隠された彼女の性格と、クールな態度にやられた男性が多かったらしい。その他ではリムルル、アテナ、ユリといった常連キャラがランクイン。やはり若い娘にはついつい甘くなってしまう男の悲しい性なのか（笑）。

格ゲーキャラの圧倒的優位の中、マジドロのテンペランスが10位に飛びこんできた。今後、このようなSNK格ゲー以外のキャラの動向にも注目していきたい。

男性読者が選ぶ男性キャラベスト10

順位	キャラ名	ポイント
1	キム・カッファン	718P
2	八神　庵	702P
3	山崎竜二	547P
4	テリー・ボガード	495P
5	草薙　京	405P
6	緋雨閑丸	375P
7	リョウ・サカザキ	298P
8	ギース・ハワード	252P
9	ガルフォード	190P
10	風間火月	153P

男性読者が選ぶ女性キャラベスト10

順位	キャラ名	ポイント
1	ナコルル	1,142P
2	レオナ	785P
3	リムルル	633P
4	麻宮アテナ	507P
5	ユリ・サカザキ	411P
6	ブルー・マリー	382P
7	藤堂香澄	327P
8	神楽ちづる	272P
9	シャルロット	172P
10	テンペランス	105P

男性総合ベスト20

順位	キャラ名（カッコ内はゲーム名またはシリーズ名）	ポイント
1	ナコルル（サムライスピリッツ）	1,142P
2	レオナ（K・O・F）	785P
3	キム・カッファン（餓狼伝説／K・O・F）	718P
4	八神　庵（K・O・F）	702P
5	リムルル（サムライスピリッツ）	633P
6	山崎竜二（餓狼伝説／K・O・F'97）	547P
7	麻宮アテナ（K・O・F）	507P
8	テリー・ボガード（餓狼伝説／K・O・F）	495P
9	ユリ・サカザキ（龍虎の拳／K・O・F）	411P
10	草薙　京（K・O・F）	405P
11	ブルー・マリー（餓狼伝説／K・O・F'97）	382P
12	緋雨閑丸（サムライスピリッツ）	375P
13	藤堂香澄（龍虎の拳　外伝／K・O・F'96）	327P
14	リョウ・サカザキ（龍虎の拳／K・O・F）	298P
15	神楽ちづる（K・O・F）	272P
16	ギース・ハワード（餓狼伝説／K・O・F'96）	252P
17	ガルフォード（サムライスピリッツ）	190P
18	シャルロット（サムライスピリッツ）	172P
19	風間火月（サムライスピリッツ）	153P
20	矢吹真吾（K・O・F'97）	145P



●PN／榊原桂（神奈川県）



●PN／門崎涼（広島県）



●PN／天王紅蓮（埼玉県）

女性読者が選んだ キャラクターベスト20





















女性人気No.1は八神 庵と不知火 舞だ！

総合ランキング一位に輝いた八神庵だが、女性読者部門において圧倒的な支持を得たというのが、女性読者のランキング表から見ても分かる。

「抱き締めてあげたい」「助けたい」など彼を思う気持ちがヒシヒシと伝わってくるコメントが目立った。多くの女性を虜にした〝いおりん〟時代の到来を予感させる。

2位にランクインしたのは庵に大きく水をあけられた前回1位の草薙京。「私が入れなくても、京様だったら誰かが入れるわ」といった安心感から、思ったよりポイントをのばすことができなかったのか？ 意外な展開となってしまった。

キム・カッファンは男性読者部門に引き続き、ここでも安定した人気を保っている。キムスマイルに心を奪われた女性読者も多いのでは？

特筆すべきは7位にランクインしている矢吹真吾。彼のファンは熱狂的な女性読者が多く、その年代は他のキャラに比べ幅広いものとなっている。

女性キャラでは前回に引き続き不知火舞がトップの座に。アンディを思う一途な乙女心と、適度に使いやすいキャラという設定が、女性読者の心をつかんだのだろう。

2位にはレオナがランクイン。ポイント的には舞に肉薄しており、次回の人気投票では逆転もありうるのでは？

バイスやブルー・マリー、キングといった美人系お姉様キャラも手堅くランクイン。多くの女性読者に支持され続けているその背景には、女の子はお姉様に弱いという紛れもない事実が見え隠れする。

ランキング常連キャラや新作タイトルのキャラ、非プレイキャラも含め、次回の人気投票の動向が気になる女性読者部門だ。

女性読者が選ぶ男性キャラベスト10

順位	キャラ名	ポイント
1	八神 庵	1,502P
2	草薙 京	864P
3	キム・カッファン	630P
4	テリー・ボガード	552P
5	クラーク・スティル	548P
6	ラルフ・ジョーンズ	503P
7	矢吹真吾	491P
8	ビリー・カーン	470P
9	アンディ・ボガード	459P
10	二階堂紅丸	453P

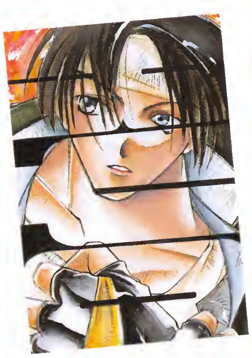
女性読者が選ぶ女性キャラベスト10

順位	キャラ名	ポイント
1	不知火 舞	1,423P
2	レオナ	1,398P
3	シェルミー	718P
4	ユリ・サカザキ	682P
5	ナコルル	612P
6	ブルー・マリー	597P
7	キング	579P
8	バイス	500P
9	風間葉月＊	461P
10	マチュア	455P

女性総合ベスト20

順位	キャラ名(カッコ内はゲーム名またはシリーズ名)	ポイント
1	八神 庵（K・O・F）	1,502P
2	不知火 舞（餓狼伝説／K・O・F）	1,423P
3	レオナ（K・O・F）	1,398P
4	草薙 京（K・O・F）	864P
5	シェルミー（K・O・F'97）	718P
6	ユリ・サカザキ（龍虎の拳／K・O・F）	682P
7	キム・カッファン（餓狼伝説／K・O・F）	630P
8	ナコルル（サムライスピリッツ）	612P
9	ブルー・マリー（餓狼伝説／K・O・F'97）	597P
10	キング（龍虎の拳／K・O・F）	579P
11	テリー・ボガード（餓狼伝説／K・O・F）	552P
12	クラーク・スティル（K・O・F）	548P
13	ラルフ・ジョーンズ（K・O・F）	503P
14	バイス（K・O・F）	500P
15	矢吹真吾（K・O・F'97）	491P
16	ビリー・カーン（餓狼伝説／K・O・F）	470P
17	風間葉月＊（サムライスピリッツ）	461P
18	アンディ・ボガード（餓狼伝説／K・O・F）	459P
19	マチュア（K・O・F）	455P
20	二階堂紅丸（K・O・F）	453P

＊は非プレイキャラ


●PN／九頭巳佳弥（大阪府）



●PN／白雪月花（滋賀県）


●PN／スプレチオユキコ（北海道）

総合ベスト 21 〜

＊は非プレイキャラ

順位	キャラ名(カッコ内はゲーム名またはシリーズ名)	ポイント
21	ラルフ・ジョーンズ（K・O・F）	525P
22	ビリー・カーン（餓狼伝説／K・O・F）	518P
23	風間葉月＊（サムライスピリッツ）	503P
24	アンディ・ボガード（餓狼伝説／K・O・F）	494P
25	七枷　社（K・O・F'97）	493P
26	マチュア（K・O・F）	490P
27	二階堂紅丸（K・O・F）	473P
28	リリィ・カーン＊（餓狼伝説）	418P
29	シャルロット（サムライスピリッツ）	396P
30	風間火月（サムライスピリッツ）	382P
31	リョウ・サカザキ（龍虎の拳／K・O・F）	352P
32	風間蒼月（サムライスピリッツ）	331P
33	椎拳崇（K・O・F）	326P
34	クリス（K・O・F'97）	315P
35	ギース・ハワード（餓狼伝説／K・O・F'96）	303P
36	疾風の鈴音（真説サムライスピリッツ武士道烈伝）	292P
37	ガルフォード（サムライスピリッツ）	288P
38	覇王丸（サムライスピリッツ）	270P
39	キム・ミョンサク＊（餓狼伝説）	255P
40	秦　崇雷（餓狼伝説）	241P
41	橘　右京（サムライスピリッツ）	224P
42	牙神幻十郎（サムライスピリッツ）	217P
43	テンペランス（マジカルドロップIII）	204P
44	秦　崇秀（餓狼伝説）	199P
45	チャムチャム（サムライスピリッツ）	175P
46	ユキ＊（K・O・F）	143P
47	キム・スイル（風雲スーパータッグバトル）	127P
48	ジョー・ヒガシ（餓狼伝説／K・O・F）	114P
49	ロバート・ガルシア（龍虎の拳／K・O・F）	108P
50	ホンフゥ（餓狼伝説）	102P
51	羅将神ミヅキ＊（サムライスピリッツ）	99P
52	色（侍魂〜サムライスピリッツ〜）	95P
53	雪（〜幕末浪漫〜月華の剣士）	84P
54	ジャスティス（マジカルドロップ）	77P
55	如月影二（龍虎の拳／K・O・F'95）	74P
56	チョイ・ボンゲ（K・O・F）	70P
57	ロサ（風雲スーパータッグバトル）	63P
58	天草四郎時貞（サムライスピリッツ）	56P
59	パピィ＊（サムライスピリッツ）	52P
60	首斬り破沙羅（サムライスピリッツ）	36P
61	ルガール・バーンシュタイン（K・O・F）	30P
62	篝火＊（サムライスピリッツ）	28P
	ヴォルフガング・クラウザー（餓狼伝説/K・O・F'96）	28P
64	ゲーニッツ（K・O・F'96）	25P
	ハイプリエステス（マジカルドロップ）	25P
	八雲（天外魔境真伝）	25P
67	大門五郎（K・O・F）	24P
	柳英美（ファイターズヒストリーダイナマイト）	24P
69	小田切圭＊（サムライスピリッツ）	22P
	庵の妹＊（K・O・F）	22P
	チャリオット（マジカルドロップ）	22P
72	タクマ・サカザキ（龍虎の拳／K・O・F）	21P
	アリス・クライスラー＊（餓狼伝説）	21P
	烈風の飛音（真説サムライスピリッツ武士道烈伝）	21P
75	望月双角（餓狼伝説）	20P
	カーマン・コール（龍虎の拳　外伝）	20P
	ジャンヌ・ダルク（ワールドヒーローズ）	20P
	レニィ・クレストン（龍虎の拳　外伝）	20P
	シンクレア（龍虎の拳　外伝）	20P
	花諷院骸羅（サムライスピリッツ）	20P
81	サスケ（ニンジャマスターズ）	18P
	江戸小町＊（真説サムライスピリッツ武士道烈伝）	18P
	ハングドマン（マジカルドロップIII）	18P
	アントン＊（餓狼伝説）	18P
	時姫＊（真説サムライスピリッツ武士道烈伝）	18P
	ワールド（マジカルドロップ）	18P
87	カズマ（ギャラクシーファイト）	17P
	ダック・キング（餓狼伝説）	17P
	デス（マジカルドロップIII）	17P
	デビル（マジカルドロップ）	17P

順位	キャラ名(カッコ内はゲーム名またはシリーズ名)	ポイント
	柳生十兵衛（サムライスピリッツ）	17P
92	エンプレス（マジカルドロップ）	16P
	柳生磐馬（侍魂〜サムライスピリッツ〜）	16P
	服部　楓＊（サムライスピリッツ）	16P
	ティア・ラングレー（BREAKERS）	16P
	ナツメ（ニンジャマスターズ）	16P
	霞（ニンジャマスターズ）	16P
98	ティセ＝ロンブローゾ（わくわく7）	15P
	壬無月斬紅郎（サムライスピリッツ）	15P
	ジャン＊（龍虎の拳／K・O・F）	15P
	服部半蔵（サムライスピリッツ）	15P
	服部真蔵＊（サムライスピリッツ）	15P
	出雲良子（ワールドヒーローズ）	15P
	オロチ（K・O・F'97）	15P
	キム・ドンファン＊（餓狼伝説）	15P
106	緋炎（ソニックウイングス）	14P
	ハイエロファント（マジカルドロップIII）	14P
	フレア・ローレンス＊（龍虎の拳　外伝）	14P
	スター（マジカルドロップ）	14P
110	シャイア（超人学園ゴウカイザー）	13P
	布川みく（ファイナルロマンス2）	13P
	フール（マジカルドロップ）	13P
	フランコ・バッシュ（餓狼伝説）	13P
114	キム・ジェイフン＊（餓狼伝説）	12P
	ジャズウ（風雲スーパータッグバトル）	12P
	不知火幻庵（サムライスピリッツ）	12P
	ローレンス・ブラッド（餓狼伝説）	12P
	鎮元斎（K・O・F）	12P
	楓（〜幕末浪漫〜月華の剣士）	12P
120	Mr.ビッグ（龍虎の拳／K・O・F'96）	11P
	ブライダー（超人学園ゴウカイザー）	11P
	ハイデルン（K・O・F）	11P
	一条あかり（〜幕末浪漫〜月華の剣士）	11P
	ブレンダ＊（餓狼伝説）	11P
	六条麦＊（わくわく7）	11P
	高島あさひ（マネーアイドルエクスチェンジャー）	11P
	朝倉麗奈（ファイナルロマンス2）	11P
128	弁財天（神凰拳）	10P
	ジュリ（ギャラクシーファイト）	10P
	エレン（ソニックウィングス）	10P
	黒子（サムライスピリッツ）	10P
	ムーン（マジカルドロップIII）	10P
	大蛇丸（天外魔境真伝）	10P
	ヘビィD！（K・O・F'94）	10P
	メズウ（風雲）	10P
	キャロル（風雲黙示録）	10P
	中条瞳（ファイナルロマンス2）	10P
138	山下雪江＊（ステークスウィナー2）	9P
	スラッシュ（わくわく7）	9P
	天野凛（〜幕末浪漫〜月華の剣士）	9P
	三越さくら（マネーアイドルエクスチェンジャー）	9P
	モナシリ＊（サムライスピリッツ）	9P
	ジャック・ターナー（龍虎の拳）	9P
	タムタム（サムライスピリッツ）	9P
	ジャッジメント（マジカルドロップIII）	9P
	キサラ・ウェストフィールド（痛快GANGAN行進曲）	9P
147	李烈火（〜幕末浪漫〜月華の剣士）	8P
	ピエール・モンタリオ（BREAKERS）	8P
	マッドマン（ワールドヒーローズ）	8P
	ナインハルト・ズィーカー（サムライスピリッツ）	8P
	メビウス親衛隊（ティンクルスタースプライツ）	8P
	タツウル＊（K・O・F'97）	8P
	ロードラン（ティンクルスタースプライツ）	8P
	ワイラー（龍虎の拳　外伝）	8P
	ストレングス娘（マジカルドロップIII）	8P
	真吾の彼女＊（K・O・F'97）	8P
	マイトティーラー（マネーアイドルエクスチェンジャー）	8P
158	破音（真説サムライスピリッツ武士道烈伝）	7P
	ロディ・バーツ（龍虎の拳　外伝）	7P
	K・O・Fのカメラマン＊（K・O・F）	7P

順位	キャラ名(カッコ内はゲーム名またはシリーズ名)	ポイント
	ピーナッツギャルズ（マジカルドロップ）	7P
	ママハハ＊（サムライスピリッツ）	7P
	草薙紫舟（K・O・F）	7P
	藤堂竜白（龍虎の拳）	7P
	李刀龍（BREAKERS）	7P
	カエル＊（サムライスピリッツ）	7P
	ボブ・ウィルソン（餓狼伝説）	7P
	風魔小太郎（ワールドヒーローズ）	7P
169	パパー＊（サムライスピリッツ）	6P
	ピパー＊（サムライスピリッツ）	6P
	船頭の親方＊（真説サムライスピリッツ武士道烈伝）	6P
	チェリーバイター（マネーアイドルエクスチェンジャー）	6P
	鳳凰（ニンジャマスターズ）	6P
	ラバーズ（マジカルドロップIII）	6P
	王劉剴（BREAKERS）	6P
	タワー（マジカルドロップIII）	6P
177	ゴズウ（風雲）	5P
	紫紅京介（超人学園ゴウカイザー）	5P
	かりん（超人学園ゴウカイザー）	5P
	チン・シンザン（餓狼伝説）	5P
	マイケル・マックス（餓狼伝説）	5P
	千両狂死郎（サムライスピリッツ）	5P
183	牧原アリーナ（わくわく7）	4P
	ビッグ・ベア（餓狼伝説）	4P
	マックス・イーグル（風雲）	4P
	まるるん（わくわく7）	4P
	裏アンディ・ボガード（リアルバウト餓狼伝説スペシャル）	4P
	マジシャン（マジカルドロップ）	4P
	エンペラー（マジカルドロップIII）	4P
190	加納亮子（ファイターズヒストリーダイナマイト）	3P
	山崎薫（パルスター）	3P
	ボーナス君（ギャラクシーファイト/わくわく7）	3P
	不破刃（龍虎の拳　外伝）	3P
	溝口誠（ファイターズヒストリーダイナマイト）	3P
195	リアリー・ティル（ティンクルスタースプライツ）	2P
	ホワイティー（ソニックウイングス）	2P
	神威（ニンジャマスターズ）	2P
	ジェフ・ボガード＊（餓狼伝説）	2P
	戦国卍丸（天外魔境真伝）	2P
	チャン・コーハン（K・O・F）	2P
	ニコラ（風雲黙示録）	2P
	伊藤えみり（ファイナルロマンス2）	2P
	反町＊（餓狼伝説）	2P
	ダンディJ（わくわく7）	2P
	ストレングス父（マジカルドロップ）	2P
	ライア・エスタンシア（BREAKERS）	2P
	エリック・ザ・バイキング（ワールドヒーローズ）	2P
	エルディレイバー（マネーアイドルエクスチェンジャー）	2P
209	Pちゃん＊（餓狼伝説）	1P
	孫悟空（ワールドヒーローズパーフェクト）	1P
	ヘルスティンガー（超人学園ゴウカイザー）	1P
	タン・フー・ルー（餓狼伝説）	1P
	裏ブルー・マリー（餓狼伝説）	1P
	フェルデン（ギャラクシーファイト）	1P
	徳川超十郎（わくわく7）	1P
	真尾まお（ソニックウイングス）	1P
	ボビー・ネルソン（痛快GANGAN行進曲）	1P
	黒豹＊（K・O・F）	1P
	爆皇雷（わくわく7）	1P
	ダークラン（ティンクルスタースプライツ）	1P
	フェイリン（ファイターズヒストリーダイナマイト）	1P
	エブリワーカー（マネーアイドルエクスチェンジャー）	1P
	ゴエモン（ニンジャマスターズ）	1P
	牛若姫＊（真説サムライスピリッツ武士道烈伝）	1P
	服部勘蔵＊（サムライスピリッツ）	1P
	藤堂志津子＊（餓狼伝説）	1P
	お静＊（サムライスピリッツ）	1P
	天和（ニンジャマスターズ）	1P
	奏空龍＊（餓狼伝説）	1P
	アルバン（ギャラクシーファイト）	1P

こんなに熱いぜ！読者のホットな雄叫び

神楽ちづる様。あぁ、凛々しく気高く美しく、でも実はおちゃめさん。あなた様に身も心も捧げますぅ～♡ 下僕にして下さい～♡ 踊ってても好きです～（笑）。

●PN／崎彩乃（奈良県）
一番好きなキャラは、もちろんジャスティスです。彼女とは1年半くらいのつき合い（?）で、浮気性の私としては夢中になる期間がブッちぎりのトップです。外見と性格が好きなんです♡

●PN／神無月瑠奈（愛知県）
矢吹真吾様。あなたの性格、顔、声…。すべてが私の理想なんです。私にはあなたしかいません。最高です!!

●河瀬いづみさん（岐阜県）
レオナは、超可愛いし声もよい!! 性格はちょっと暗いけど自分から見れば天使様♡

●PN／翔龍（大分県）
テリー・ボガードのためなら、新技の実験台にもなれますよ（笑）。

●PN／君影草（静岡県）
アリスかわいいっス♡ 特にバンダナつけてる時が。いつかプレイヤーキャラになって欲しい。

●PN／加藤龍介（宮城県）
ギース様。とにかく渋く、強く、かっこいい最強のおやじキャラ。餓狼で死のうが死ぬまいが、俺の中では永久に不滅だ！

●PN／8KW（愛知県）
服部半蔵（サムライ）。渋いよねぇ。カッコいいよねぇ♡ あぁ、そのたくましい胸に飛び込んで思いっきり甘えてみたい。がんばれパパー!!

●PN／羅城水月斎（東京都）
八神庵様へ。今の私にはあなたがすべてです。血吐こうが、暴走しようが、死んでしまおうが（涙）愛してます!!

●塩野美香子さん（大阪府）
キム様がムチャクチャ好きです。この方のためなら何人でも人を殺せます！ そして、キム様に鳳凰脚で殺されたいです。あぁ、うっとり♡

●PN／ちの字（福岡県）
アンディ・ボガード。長い金髪、真面目な性格、兄を越えられないという設定。そして犬嫌い…。あなたのすべてが私のツボをついた。大好きだよ、アンディ♡

●PN／鷹丘聖（大阪府）
真の男とはクラーク、あんたのことだ！ 勝利のポーズ、勝ち台詞、技の中にも見せる余裕…。大佐にない男らしさを見た!!

●PN／がんばれ平野孝（愛知県）
夢の中にテンペランス様が出てきました。しかも実写で（これから先まっとうな人生を歩めるか不安…）。

●PN／英雄Withジェイムズ君（徳島県）
シンクレア様はネオジオを、いやゲームをやっててよかったと心から思えるキャラです。彼女に出会えてよかった。龍虎シリーズ唯一の完全中ボス。ワイラーのとこやめたら私の元にきてね♡

●PN／Y・S・NAVY（埼玉県）
ナコルルって超かわいい～!! 私がSNKのゲームで初めて使ったキャラなの♡ ナコルルみたいになりたいな。

●PN／八神理奈（千葉県）
山崎竜二。餓狼3は彼がいなかったらプレイしなかっただろう。ボーナスステージキャラから中ボスまでこなす多彩な芸風がステキ♡

●小島真人さん（埼玉県）
花諷院骸羅君。彼と誕生日と年齢が同じ俺。とにかく思い入れが強いキャラです。RPGでも思いっきりいい人だったし（登場シーンは情けなかったが…）。

●PN／澤波竜一（千葉県）
キング！ 愛してるぜ!! 年々弱体化していても、イリュージョンが弱くなっても貴女と心中するぜ。永遠に…。

●高垣和夫さん（石川県）
緋雨閑丸の健気なところが母性本能をくすぐる。あとナマ足もGOOD♡

●PN／仙月玲羅（静岡県）
レオナ。過去から逃げずに頑張る彼女が好きだ！ 一緒に幸せになろうね（私は女）。

●PN／杉谷登（大阪府）
千両狂死郎で侍魂をやる楽しみに出会わなければ、格ゲーをすることもネオジオCDを買うこともなかった筈。

●PN／吹雪麗名（島根県）
秦崇雷。あの性格、あの口調、あの声、あの（etc）。イカシてますぅ♡ しかしだんだんとヘボく（?）なってたりするので悲しい。

●PN／LOVE（大阪府）
草薙京さん。彼女ができようがパシリが出てこようが、生死不明。でも私はいつまでもあなたを愛しています。

●PN／野田紀和（岩手県）
二階堂紅丸。超カッコイーじゃん！ 何で人気ないの～。お願い、消えないで。

●PN／エレキトリッガー（東京都）
ビリー・カーン♡ 早くギースと組ませてKOFに出してやってよ。お願い♡ SNK様!!

●PN／サピヨ（福井県）
ブルー・マリーお姉様ってKiss me♡ な感じで超美人！ たまんないっす。

●PN／雪野珀鵺（愛媛県）
ジョー・ヒガシ様。たとえ半ケツといわれようが、パンツと噂されようが私にとっては、いつまでもあなたが一番のチャンプです♡

●PN／水凪破沙羅（山口県）
ユリ・サカザキちゃ～ん。好きじゃあ。俺が貴女を守ります！ まずは打倒ニセイタリア人。

●PN／部長アキヤマ（東京都）
リムルルめっちゃ好きだよ～！ あぁ～。こんな俺の気持ちを言葉ではうまく表せないのがツライっす。この先何十年でも俺は彼女を愛し続けます!!

●PN／剛（埼玉県）
八神庵。もぅ最高！ 愛してます。でも前回の順位は6位…。でも暴走したから男性票増えたかな？ もう暴走しちゃだめだよ。いおりん♡

●PN／SKH（茨城県）



●PN／山薙大輔（大阪府）



●PN／菊池翔一（鹿児島県）



●PN／いりなみ葵（神奈川県）



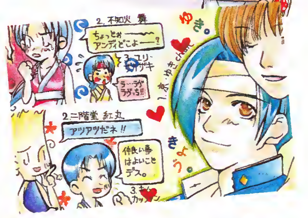
●PN／氷屋キョウタ（滋賀県）



●PN／瑠璃紅姫（香川県）



●PN／ちょも丸（大阪府）



●PN／河彩いずき（神奈川県）



●PN／ゆうきしゅん（北海道）



●PN／あくあ（東京都）

ネオジオトピックス

ショー

新製品が目白押し!! SNKプライベートショー

去る'97年11月25、27の両日、大阪と東京にて、『SNKプライベートショー'97-'98』が開催された。

当日は、多数の来場者がSNKの商品を実際プレイしたり、説明を聞いたりしていたぞ。

ビデオゲームでは、発売前だった『〜幕末浪漫〜月華の剣士』『侍魂〜サムライスピリッツ〜』『ブレイジングスター』が展示。この日は、3タイトルともテストプレイが可能で、絶えず人が対戦などを楽しんでいた。特に、これまでとは違って3Dゲームの『侍魂』や、新システムになった『ブレイジングスター』は、SNKや夢工房の社員が操作方法などを丁寧に説明していた。

ネオプリントは、安室奈美恵、SPEED、MAX、反町隆史、竹野内豊、オリックスブルーウェーブのVer.2、新作の『世界旅行』が展示されていて、こちらも来場者の注目を集めていた。

他では、しゃべるキーホルダーが作れる『ボイスでホルダー』と、世界でたった1つのオリジナルグッズが作れる『ネオレーザー』が登場。他では見られない新製品をぜひ作ってみようと、来場者が長い列を作っていたぞ。

さらに『ファイナル電流イライラ棒』『電流イライラ棒リターンズ』なども展示され、プレイした人から喚声が上がっていた。

今年も色々な新製品が登場しそうなSNK。期待に胸をふくらませよう!



新しくラインナップに加わった、安室らのネオプリ。みんな作ってみてね♡



フリープレイ可能だったビデオゲーム群



大人気の新製品『ネオレーザー』

ラジオドラマ

月華の剣士ラジオドラマ開始! 主役3人にインタビュー!!

大好評放送中の『〜幕末浪漫〜月華の剣士』のラジオドラマ、みんな聴いてるかな?

このドラマの収録が、12月某日に東京でおこなわれた。楓役の水津光司さん、守矢役の橋本潤さん、雪役の西川葉月さんにインタビューしてきたので、ここで紹介するぞ。

——ドラマで演じてみてどうでしたか?

水津「重要な役割なので緊張しました。でも、みなさんと演じることができてすごくよかったです。楓は主人公だし、二枚目なので、それを崩さないように努力していきたいです」

西川「雪は、つらい過去があります。それでも2人のことを信じて、前を向いて生きてるって感じがします。この作品は、家族愛が1つのキーポイントだと思うんですよ。だから雪を演じる時は、2人に対する気持ちを常に心においています。雪という人は何をやるにしても、まず最初に2人のことを考えていると思うんです」

橋本「守矢は、2人からいろんな感情を持たれていて、5年前の事件についても、2人から『まさか…』と思われた時点で何もいえなくなってしまった。客観的に見ていると、すごく愛情の深い男だと思います。自分の感情をどこにも持っていけなくて、演じていてすごく切ないですね。でも、3人とも心の深いところでつながっているんです。僕個人の気持ちとしては、守矢が大好きになりました。みなさん、ゲームをやってください」

このラジオドラマは、CD化が決定している(詳細は140P参照)。必ず聴こう!!



今後の活躍にも期待大。みんなも応援しよう!

CD

大人気のキャラクターズCD 今度は舞ちゃんの登場だ!!

大好評のCDシリーズ、SNKキャラクターズサウンズコレクション。みんな集めているかな? VOL.6は、不知火舞の登場だぞ!

詳細は140Pを参照してもらうとして、ここでは収録を終えたばかりの曽木亜古弥さんにお聞きした、このCDについての感想を紹介するぞ。

「今までで1番緊張しました。1人芝居ということもあって、難しかったです。

ドラマ部分では、最後のところがみんなの知っている舞のはじまりになっているので、ぜひ聞いて欲しいです。改めて、舞ってこんな娘なんだよ、というのを聞いてください。

そしてこれを聞いて、舞ちゃんを見直してください(笑)。DJステーションやドラマで色々とお笑いなんかもしてきた舞だけど、元々の舞を改めて見てね。おニューだけど違う、原点の舞ちゃんです」

とにかく舞の魅力がぎっしりつめこまれたこのCD、舞ファンならずとも買いだ!



曽木さんと舞ちゃんの成長を聞こう!!

月華の剣士アレンジCDで一条あかり歌手デビュー!

1月21日にリリースされる月華の剣士アレンジアルバムで、一条あかりこと麻績村まゆ子が歌うという情報を入手。収録現場におじゃまして、収録の感想を聞いてきたぞ。

——収録はどうでしたか?

「楽しく、笑顔で、元気よくといった感じの歌で、とにかく浪速の心意気を心がけて歌いました。

音頭→ポップス→セリフと、

途中で何度も歌の感じが変わるんですよ。その音頭の部分が難しかったですね」
——気に入った歌詞は？
「さびの部分の〝今日もあかりは日本晴れ〟というのが好きです！　あかりちゃんって晴れっぱなしというか、彼女がいれば絶対雨が降らないイメージがあるので(笑)」
——読者に一言お願いします。
「とても楽しい歌なので、一緒に歌ってください！」
元気一杯な〝おみまゆ〟による『あかり唄』！　可愛い歌なのでぜひ聞いてみよう！


「キャピ♡」とポーズをとるおみまゆ

キャンペーン

今すぐSSC会員になってイラスト入りPHSをゲット！

SNKサポーターズクラブ(略してSSC)が1周年を迎えることを記念して、キャンペーンがおこなわれる。
なんと、1月20日までに新規・継続会員の申しこみをした人にSNKキャラクター入りPHSを無料プレゼントするのだ(毎月の基本料金、通話料は本人負担)！　キャラクターは、「KOF」「サムライスピリッツ」「餓狼伝説」の中から好きなものを選べるぞ。
ファンなら絶対ゲットしたいレアアイテム！　今すぐ君もSSCに入会しよう！
くわしくは、SNKサポーターズ事務局まで。
問い合わせ先
〒564-0053　大阪府吹田市江の木町1番6号
(株)エス・エヌ・ケイ　SNKサポーターズクラブ事務局
TEL：06-339-3610(10時～17時／土日祝は休業)

プレゼント

東京ゲームショウ'98春ペア招待券プレゼント！

3月21日と22日の2日間、千葉・幕張メッセでおこなわれる『東京ゲームショウ'98春』のことは先月号でも紹介したけど、このゲームショウのペア招待券を抽選で20名様にプレゼントするぞ！
官製はがきに、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を記入の上、次の宛先まで。
〒112-0005　東京都文京区水道2-13-12　SKビル202　ネオジオフリーク編集部『東京ゲームショウ'98チケットプレゼント』係
締め切りは3月5日(当日消印有効)。なお当選者の発表は発送をもって変えさせていただきます。
ちょっと懐具合が寂しい人もそうでない人も、どんどん応募してね♡

公演

芝居『ベイビーさん』に及川、中井、粟根が出演！

風間蒼月の声を担当している及川直紀、玄武の翁の声を担当している中井重文、七枷社の声を担当している粟根まこと(劇団☆新感線)が出演する、劇団『リリパット・アーミー』の第33回公演『ベイビーさん』(作／中島らも、わかぎえふ)の東京・大阪公演が決定した。
太平洋戦争のさなか、旧満州に軍隊の慰安のために訪れたサーカス団があった。その中に世にも不思議な動物〝ベイビーさん〟がいた。それは見る側の人間の思った通りの形をして見える動物だった。
ある日、軍の将校がこのベイビーさんを食べるから差し出せといってくる…。
といったところから話が進んでいく、サーカス団側と軍隊側から見た〝命〟に対しての観念を描いた物語だ。
くわしい日程は次の通り。

●東京公演
会場：本多劇場
期間：1月23日～2月1日(全13ステージ)
問い合わせ：06-944-2696(中島らも事務所)

●大阪公演
会場：近鉄小劇場
期間：2月6日～2月15日(全14ステージ)
問い合わせ：06-771-1009(近鉄小劇場)

東京、大阪ともに料金は、前売3千8百円、当日4千円(消費税込、全席指定)。
役者という彼らの本来の姿を生で観にいってみよう！



今月のねおちゅぴ

去る12月13日『ねおちゅぴ』の公開録音がおこなわれた。
公開録音は初めてということで、生駒＆神谷の両名、緊張してスタジオ入りかと思われたが、のっけからサンタクロースの衣装で登場し、会場にきていたリスナーのド肝を抜いてくれたのだ。
もちろん公開録音というだけあって、色々なイベントが用意されていたのだが、その中でも1番の目玉はゲスト。
まずはモンスター前塚＆野中政宏の2人が登場。モンスター演ずるチョイと野中演ずる庵子(！)がデートするというコントもやってくれた。
次は曽木亜古弥、西川葉月、や乃えいじ、粟根まことの4人が登場。西川から粟根へ、「私からのプレゼント！」とトナカイの鼻を贈る一幕もあり、おおいに盛り上がった。
さらに、や乃演ずる右京と粟根演ずる社子のラブラブなデートもライブでやったのだ。
収録後にはジャンケン大会がおこなわれ、会場のリスナーに生駒＆神谷から手作りのクッキーがプレゼントされた。
そして最後に、公開録音の2回目があることを約束してくれたぞ。今回いけずにくやしい思いをした人。次の機会を逃さないようにしよう。


生駒＆神谷はサンタクロース姿で登場


ゲストの登場で会場には黄色い声援が…

[テレフォンサービス] <SNK> 東京03-5275-6200/大阪06-339-0110 (9：00～17：00) <ADK> 048-775-2347 <ザウルス> 03-3222-1734 <ビデオシステム> 075-323-0008 <データイースト> 03-3398-5317 <ビスコ> 03-3554-0124 [ホームページのアクセス先] <SNK> http：//www.neogeo.co.jp <ADK> http：//www.bekkoame.or.jp/~adk <ザウルス> http：//www.neogeo.co.jp/saurus/ <ハドソン> http：//www.hudson.co.jp <サン電子> http：//www.sun-denshi.co.jp/map/sunmap.htm <アイマックス> http：//www2.gol.com/users/imax/imax0000.htm <サイトロン＆アート> http：//www.scitron.co.jp

その後の狼炎チーム
三匹が行く!
作・画/坂本みのる




かすかだけど私が感じた厄々しい「気」と同じものを感じます！
ってことはその「気」をたどっていけば「R」にたどりつけるわけだ
なるほど…そうなるとアレだな
この漫画最終回が近いってことか？
まあどうせ3人ぐらいしか読んでるヤツいねえよ
終わっても惜しくねえまんがだな…
そうかあ？5人はいると思うけどな
セコい話はやめんかあーーっ!!
全国一億二千万のこの俺の下僕どもよ
言っておくがこんなくだらん漫画は絶対コミックスなどならんぞ!!
心して毎号買え！
読め!!
そして保存しろ!!
ひとり一冊ではてぬるい!!
一億…日本じゅうがてめえの下僕かい…
どうでもいいけどこの服は何なんだ
そやけどアテナこんな多勢テレポートできるんか？
まかしといて♡
さあ、みなさん！この亜空間を通るんです
禁断の秘技!!サイコテレポートコミックバージョン
あ…亜空間!?
おやじギャグみてえだな…
帰りたくなってきたぜ
次号へつづく！

ネオジオフリークサービス部提供
NEO・GEOオリジナルグッズ

通信販売コーナー

〜幕末浪漫〜 月華の剣士（ネオジオCD版）

予約受付中!



発売日：3月26日
価格:7、140円
送料:F(送料一覧表参照)
商品番号:NCD-GEK
予約(代金送付)締切日：1月26日(消印有効)

※ソフト予約商品を他の商品と一緒にお申し込みになる場合、発送時期の関係により送料は別途になります。お間違えのないようお願い致します。

なお、商品の発送は発売日より2、3日後になります。

'98年2月から、郵便番号が7ケタになります。通販をお申し込みになる際には、必ずご住所と一緒に新しい郵便番号を明記してください。

KOF'97 ぬいぐるみ



Aタイプ：草薙　京、矢吹真吾、椎拳崇、シェルミー、ブルー・マリー
Bタイプ：八神　庵、七枷　社、クリス、不知火　舞、麻宮アテナ

どちらのタイプか必ず明記してください。

5種類1セット

価格:各3、675円
送料:F(送料一覧表参照)
商品番号:NU-KOF-01

B・O・F マスコットキーホルダー



5種類1セット

価格:1、575円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:MK-BOF-01

申込方法

【現金書留をご利用になる場合】
◆まず郵便局で現金書留の封筒をご購入ください。
◆現金書留の封筒の中には、商品の価格＋送料（手数料）と、以下の項目を明記した紙を入れて、郵便局の窓口にお出しください。
〈同封する紙に記入するもの〉
①郵便番号&住所　②氏名　③電話番号　④商品名と商品番号　⑤数量　⑥商品と送料（手数料）の合計金額
※その他封筒の中に入れた金額に応じて、現金書留の郵送料が500円〜600円程度かかります。
【郵便振替をご利用になる場合】
◆まず郵便局で郵便振替の用紙を入手してください。
◆1枚目の各欄に、①口座番号、②商品と送料（手数料）の合計金額、③住所、氏名、電話番号、そして加入者欄には④『ネオジオフリークサービス部』とすべて2ヵ所ずつ記入します。
◆2枚目は複写になっていますので、通信欄のみ記入してください。2枚目の通信欄に記入するのは、⑤商品名と商品番号、⑥数量、⑦商品と送料（手数料）の合計金額です。
◆記入が終わったら、合計の金額と一緒に郵便局の窓口にお出しください。
◆振替を利用する際にかかる通常手数料は70円程度です。

〈申込先〉
〒112-0005 東京都文京区水道2-13-12
SKビル202 ㈱芸文社 分室
ネオジオフリークサービス部
「NEO・GEOオリジナルグッズ通販」係
〈口座番号〉
00160-5-105479
※住所、氏名には必ずフリガナを振ってください。

ここに掲載されている商品の販売期間は2月8日までです。それ以降は電話で在庫の確認をしていただきますようお願い致します。

ハード・周辺機器

●NEO・GEOCDZ
価格：20、790円
送料：G（送料一覧表参照）
商品番号：H-NCZ-03
SOLD OUT！

●NEO・GEOCD
価格：34、440円
送料：G（送料一覧表参照）
商品番号：H-NC-02
SOLD OUT！

●ネオジオCD　専用コントローラー
※ハード3機種とも使用可能
価格：1、890円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA-CNT-02
　ネオジオCDやCDZに付属されているパッドタイプのコントローラー。

●ネオジオCD　コントローラープロ
※ハード3機種とも使用可能
価格：4、095円
送料：F（送料一覧表参照）
商品番号：PA-CNT-03
　ネオジオに付属されているコントローラーの小型版。使いやすい。
SOLD OUT！

●RFコンバーター
※ハード3機種とも使用可能
価格：2、730円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA-CNV-01
　ビデオ端子がついていないテレビで遊ぶのに必要なアイテム。

●RGBケーブル
※ハード3機種とも使用可能
価格：2、310円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA-CAB-01
　21ピンのRGBマルチコネクタつきのテレビへ接続するために必要なアイテム。画質は最高。

●ネオジオCD　ステレオAVコード
※ネオジオCD、ネオジオCDZで使用可能
価格：1、260円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA-SAV-01
　音声端子が2つとビデオ端子が1つあるテレビに接続するのに必要なアイテム。CD，CDZに付属されている。

●モノラルAVコード
※ハード3機種とも使用可能
価格：1、260円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA-MAV-02
　音声端子が1つとビデオ端子が1つあるテレビに接続するのに必要なアイテム。ネオジオに付属されている。

●ネオジオCD ACアダプター
※ネオジオCDのみ使用可能
価格：3、675円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA-ADP-02
　ネオジオCDに付属されている電源アダプター。

●ネオジオCDZ ACアダプター
※ネオジオCDZのみ使用可能
価格：3、675円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA-ADP-03
　ネオジオCDZに付属されている電源アダプター。
SOLD OUT！

サムライスピリッツ タペストリー



5種類1セット
※閑丸のみ別サイズ

価格:3、150円
送料:F(送料一覧表参照)
商品番号:TP-SAM-01
サイズ:A2(594mm×420mm)

ネオジオウォッチセレクション

価格:各1、995円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:WA-NG-01

③KOF
④餓狼伝説
⑤サムライスピリッツ



希望の番号を必ず明記してください。

①番と②番は売りきれです。



価格:2、310円
送料:C(送料一覧表参照)
商品番号:ST-NG-01
サイズ:タテ150mm×ヨコ70mm



ネオジオステッカー

KOF2枚、餓狼3枚の5枚1セット。

ナコルルコスチューム



上着、ズボン、リボン、手甲、帯の5点セット。

価格:52、290円
送料:G(送料一覧表参照)
商品番号:CS-NAK-01
サイズ:M・L
(希望サイズを必ず明記)
※チチウシは含まれておりません。

リムルルコスチューム



上着、ズボン、ハチマキリボン、手甲、帯の5点セット。

価格:52、290円
送料:G(送料一覧表参照)
商品番号:CS-RIM-01
サイズ:M・L
(希望サイズを必ず明記)

キャラクターシューズ



●ナコルル靴
商品番号:SH-NAK-01
●リムルル靴
商品番号:SH-RIM-02
価格:15、750円
送料:F(送料一覧表参照)
サイズ:23.5cm・24.5cm
(希望サイズを必ず明記)

テリーキャップ



フリーサイズ
価格:3、990円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:CP-TER-01

草薙　京ジャケット



価格:36、540円
送料:G(送料一覧表参照)
商品番号:J-KYO-01
サイズ:S・M・L・XL
(希望サイズを必ず明記)

草薙　京グローブ

フリーサイズ
価格:10、290円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:G-KYO-01

草薙　京ピンバッチセット



価格:1、050円
送料:B(送料一覧表参照)
商品番号:B-KYO-01

八神　庵ジャケット



価格:31、290円
送料:G(送料一覧表参照)
商品番号:J-IOR-02
サイズ:M・L・XL
(希望サイズを必ず明記)

八神　庵ロングシャツ

価格:20、790円
送料:F(送料一覧表参照)
商品番号:L-IOR-02
サイズ:M・L・XL
(希望サイズを必ず明記)

※上記の商品は通常より発送が遅れる場合がございます。

送料（手数料）一覧表
A=いくつでも100円
B=いくつでも300円
C=1セット100円、2セット以上200円
D=2セットまで500円、3セット以上800円
E=1セット500円、2セット以上900円
F=1セット1、000円、2セット以上1、500円
G=1セットにつき1、000円

送料（手数料）一覧表が新しくなっておりますので、お間違えのないようご注意ください。なお送料の異なる商品を一括で注文される場合は、1番高い送料のみで結構です。

通信販売利用時の注意

●商品の購入には現金書留か、郵便振替をご利用ください（『申込方法』参照）。
※定額小為替、銀行振込、ハガキ、電話などでのご注文は受けつけておりません。
●商品の表示価格は、すべて消費税込みの価格です。
●在庫僅少の赤印のある商品は、必ず注文する前に在庫の確認をしてください。
●編集部に届くまで、現金書留は2～3日、郵便振替では5～6日かかります。
●代金が届いてから商品の到着までには、2～4週間ほどかかります。あらかじめご了承ください。
●お届けした商品が注文と異なっていた場合、または不良品か配送中に破損した場合は送料当社負担で交換致します。その場合、破損状態を明記して、宅配便か郵便小包の『料金着払い』をご利用のうえ、すみやかにご返送ください。交換のお手続きは、商品が到着してから10日以内にお願い致します。
●金額はくれぐれもお間違いのないようにお願い致します。送料等の関係からおつりなどは返却できませんので、あらかじめご了承ください。

通販に関するお問い合わせはこちらまで。
【通販専用電話番号】
ネオジオフリークサービス部
☎03-5395-6776
受付け時間　PM1:00～PM8:00(土日、祝日を除く)

※実際の商品とはロゴ等若干異なる場合があります。

最新音楽 CD&VIDEO

CD

独特の音楽が奏でる剣士たちの新たな世界



～幕末浪漫～月華の剣士 ～ARRANGE SOUND TRAX～

SNK　新世界楽曲雑技団

●1月21日発売
2,548円
CD:PCCB-00301
発売元:ポニーキャニオン/サイトロンレーベル
初回特典/特製CTインデックス

みんな、『月華』で盛り上がってる？　ゲームシステムなど熱くなれる要素が盛りだくさんの月華だけど、音楽もちゃんと聴いているかな？　音楽って、ちゃんと聴けば聴くほど、そのゲーム世界に引きこんでくれるものなのだ。アレンジ版は特にそんな感じ。
　みんなもこのCDを聴いて、より深く月華を愛してね。

ディレクターノーツ

現在、ゲームセンターなどで大好評の『～幕末浪漫～月華の剣士』。その音楽の世界観は、すでにオリジナルバージョンで堪能されていることと思いますが、早くもアレンジサウンドトラックスが登場します。
　このCDは何といっても、フルオーケストラ編成アレンジ＋合唱の迫力がすごい！
　そして、収録されている全曲を通じての統一感には、圧倒されてしまいます。
　このCDを聴いて、ゲーム中の情景や、ストーリーに応じた感情まで、月華の世界を細部にわたって見事に表現している、新世界楽曲雑技団の大作にひたってください。
　さらに、ボーナストラックといってもよいと思いますが『あかり唄』BY麻績村まゆ子も収録。
　ゲームから一条あかりのキャラクターをポン！と抜き出したようなこの曲。あかりの明るく元気なかぞえ唄、こちらもお楽しみください。

CD

彼らの旅の目的は…!? 待望のドラマCD登場

-RADIO DRAMA- ～幕末浪漫～月華の剣士～

SNK

●2月4日発売
2,548円
CD:PCCB-00302
発売元:ポニーキャニオン/サイトロンレーベル
初回特典/スーパーピクチャーCD

現在放送中の『月華』のラジオドラマが早くもCD化！
　この話での主人公は雪だけど、彼女を取り巻く人たちが鮮やかに描かれているぞ。
　もちろん、ラジオでは放送されなかったストーリーも、完全収録。これは買いでっせ、お客さん（笑）！

※ジャケットは製作中です。

CAST&STAFF

楓　：水津光司
御名方守矢：橋本　潤
雪　：西川葉月
一条あかり：麻績村まゆ子
神崎十三：タイソン大屋
鷲塚慶一郎：小西克幸
天野　漂：大塚明夫
他
脚本　：滝本正至
演出　：千葉　繁

CD

舞の揺れる乙女心にそっと触れてみよう…

舞を好きな人なら「この娘はどんな娘なんだろう？」と思ったことがあるはず。
　彼女の内面に迫ることができるこのCD、ぜひ聴いてみよう！　きっと、もっと舞を好きになるよ♡

ディレクターノーツ

キャラクターズサウンズコレクションVOL．6は、ナコルルに続き2人目の女性キャラ『不知火舞』ちゃんの登場です。
　今回も、ジャケットイラストは夏元雅人氏、シナリオはゲムドラナイトでもおなじみの滝本正至氏と、不変のスタッフで臨みました。
　語り部分は、もちろん新録音。曽木さんは公演明けのお疲れのところ、本当にありがとうございました。「舞の覚え書き」というタイトルがついていますが、雰囲気としては〝日記をつけながらつぶやいている〟イメージ。今までに明かされなかったアンディとの出会いや、彼を見つめながら微妙に揺れる女心など、聴き応え充分です。
　『炎龍神』『Get'n　Up』他、テーマ曲も全収録。めっちゃキュートなボーカル曲『Dear　舞　BOY』もお聴き逃しなく。
　ではみなさん、ご一緒に。「よっ！　日本一!!」

SNK Characters Sounds Collection VOL.6 不知火　舞

SNK



●1月21日発売
1,529円
CD:PCCB-00297
発売元:ポニーキャニオン/サイトロンレーベル
初回特典/スーパーピクチャーCD

NEO·GEO FREAK
読者プレゼントコーナー

月刊4コマFREAK

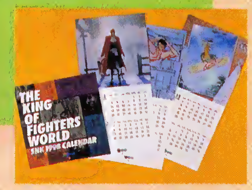
作・画／坂崎拓海



©SNK 1997



1 ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 ネオジオCD版ソフト／5名(SNK)



2 KOF WORLD CALENDAR／10名(SNK)



3 PS版　サムライスピリッツ天草降臨スペシャル お年玉テレカ／3名(SNK)



4 ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 ステッカー／10名(SNK)



5 SS版 リアルバウト餓狼伝説スペシャル オリジナルテレカ／3名(SNK)



6 ～幕末浪漫～月華の剣士 ポスター／5名(SNK)



7 SNK Characters Sounds Collection Vol.4 テリー・ボガード／3名(サイトロン&アート)



8 NEO·GEO CDZ／5名(ネオジオフリーク編集部)

新春特別企画　声優サイン色紙(各1名)

9. 野中政宏	10. 安井邦彦	11. 子安武人	12. 橋本さとし
13. 曽木亜古弥	14. 斎藤亜紀子	15. 小島朋子	16. 栗根まこと
17. 西川葉月	18. 緒方りお	19. 石井康嗣	20. 栗栖ゆきな
21. コング桑田	22. 中村大樹	23. 南かおり	24. 生駒治美
25. 神谷けいこ	26. 山西惇	27. 及川直紀	28. 水津光司
29. 橋本潤	30. 麻績村まゆ子	31. 大塚明夫	

応募の決まり

綴じ込みハガキにご希望のプレゼント番号・住所・氏名・年齢・職業・電話番号そしてアンケートへのお答えを記入のうえ、50円切手を貼って投函してください。

締切りは2月9日必着。発表は4月号（3月9日発売）誌上。

ネオジオフリーク12月号プレゼント当選者発表

①KOF'97 ネオジオCD版ポスター
川畑陽美・鹿児島県／鮫島建一・埼玉県／山口由香利・新潟県／武藤芳人・福島県／野坂依以・神奈川県

②KOF'97 フラッグ
小酒井信也・岐阜県／篠原順・大阪府／小野塚明子・新潟県

③マネーアイドル エクスチェンジャー ミニステッカー
倉本紗希・香川県／小林裕世・新潟県／山出澄子・静岡県／菅原隆行・東京都／井上博司・大阪府／名古屋理絵・埼玉県／松岡七枝・群馬県／米田喜紀・和歌山県／二瓶慎太郎・岩手県／村山恒之・神奈川県

④KOF'97 マスコットキーホルダー
土井雅一・愛知県／笠木紘生・大分県／渡部有美子・茨城県

⑤マジカルドロップIII タロットカード
高橋愛子・三重県／宮本重人・香川県／小山あかり・山口県

⑥小島朋子 サイン色紙
倉田圭吾・和歌山県／古賀洋・山口県／豊田浩治・岐阜県／大野鉄盛・千葉県／田口智也・群馬県

⑦侍魂声優（中村大樹・南かおり）サイン色紙
吉野明・富山県／引間啓介・埼玉県／門脇保・岐阜県／三科和也・滋賀県／辻本大樹・大阪府

⑧サイトロンネオジオカードホルダー
小川俊輔・埼玉県／吉田聡・京都府／鈴木キヨ・新潟県／小泉貴青・東京都／松浦真彦・東京都

以上のみなさん（敬称略）が当選です。おめでとうございます。

NEO·GEO FREAK 3月号予告

次号は2月9日発売　定価590円（本体562円）

侍魂 ～サムライスピリッツ～
全キャラ対人戦攻略

～幕末浪漫～ 月華の剣士
全キャラ対CPU戦攻略

ブレイジングスター
序盤ステージ攻略

ショックトルーパーズ
ステージ攻略その3

◆特集
徹底解析 ハイパーネオジオ64

◆キャラクターテキスト
リョウ・サカザキ
（龍虎の拳シリーズ）

◆声優連載コラム
生駒治美～碧い砂時計
安井邦彦～遊びは終わりだ!!
野中政宏～へへ、燃えたろ？

◆新連載コミック
『KOF 炎の不条理劇場』
藤井みほな

（内容は都合により変更になる場合があります）

NEO・GEO FREAK　2月号
第4巻第2号　通巻第33号
1998年2月1日発行（毎月1回・1日発行）
定価590円（本体562円）

●発行所／株式会社　芸文社
〒171-0014　東京都豊島区東池袋3－7－9
出版営業TEL03－5992－2051
広告営業TEL03－5992－2052
●編集部／株式会社　芸文社　分室
〒112-0005　東京都文京区水道2－13－12
SKビル202　TEL03－5395－6314

●発行人／中西吉永
●編集人・編集長／勝俣篤
●デスク／田原節子，新井正信，平田政憲
●編集スタッフ／稲葉祥子，蒲地美樹，林由貴恵，森さくら，片山恵子，大島ゆり子
●攻略スタッフ／ジェイケイ，修羅騎士　鷹，モリスケ，蒼炎闘士ゆーち，DSP-たろりん，奥女中秀麿，リトマス兄弟
●制作スタッフ／脇田明美，鳥員なつみ
●制作協力／PRIMARY GRAPHICS（山田幸廣・山口勉・桂田和昭），根津修一，松永一美，村木哲雄，渋川賢司，早川知代子，APO DESIGN，小野真由美
●サービス部／奥女中"艶"
●広告営業部／小串紀博，小林邦秋，占部啓介，印牧利昭，葛西紀子，小林幹尚，織田倉啓，奥田雅弘，梶敏也，作花範男，中川真理子，宮崎有史，池田涼子，今村友信

●印刷／三晃印刷株式会社

●協賛／株式会社エス・エヌ・ケイ

超！編集後記

●明けましておめでとうございます。'98年がNF読者のみなさんにとって良い年でありますように、心よりお祈り申し上げております。今年も宜しくお願い致します。（勝俣）

●旦那がハンバーガーを作ってばかりいるので仲魔に会えにゃい。エッジにも会いたい。困った。ポケモンは進んだけどなー。私のミュウ強くてラブリー♡　みんなもやってよ～。（田原）

●稲葉さんの罠にはめられつつ迎えた新年、皆様いかがお過ごしでしょうか。という訳でオレサマムジツ。ムゥ。でも平田くん、俺も最近の君の後記はヤケに不自然だと思うがどうか。（新井）

●県民性というのはあるもので、鳥取県（米子市）はモノを素直な目で見れない、ひねくれた人を生むらしい。髙橋よ、そんなことはないじょ♡　編集部にも鳥取の人いたっけ…。（平田）

●新井さん♡　新井さん♡　新井さん♡　新井さん♡　新井さん♡　新井さん♡　新井さん♡　新井さん♡　私と一緒に買い物に行きましょ♡　…っていいわねぇ、女性にモテて。（稲葉）

●いつの間にかGADGETがPSで出ていた。MYST 2も出るし。アーケード＆家庭用の充実した年末タイトルの余韻も手伝い、お金と寝りが足んない。夢でヨッシーが笑う。（蒲地）

●シックスに出会って寝不足街道まっしぐら。恭介にも会いにいかなくちゃね♡　新年からこれだと今年もダーリンズに振りまわされることほぼ確定。その前に体調も整えなくちゃ…。（林）

●1人静かに月華に燃える。ふう、楓いーな。私も変身したい。性格高飛車で髪は金。属性は雷で、キャラ性能もアップ！「なんだ、もう終わりか（原稿が）…？」なんてね、はは…。（森）

●今更になってクイーンにハマる。親父の『エル』ってゆー呼び方が可愛くてよし。古本屋巡りすっか…。あ、ひなたちゃんと恭介にも会いに行かなきゃ。仕事終わらせんとな…。（片山）

●ハッカーズな日々到来、と思いきや『余裕だぜ！』…昔から眉ナシ髪立てに弱いんだにゃー（滅）。月華は忍者。やはし1ゲーム1忍者は必須だにゃ！斬鉄…高齢だけどにぃ（涙）。（大島）

●夏ごろ発生した原因不明の皮膚炎が、最近になって悪化。食べ物だけは気をつけるようにしているものの、一向によくなる気配ナシ。薬は副作用が怖いし…。洗剤変えるか。（ジェイケイ）

●明けましておめでとさん！　おい！もう98年だよ～。なんなんだい全く！
　話は変わるけど、侍はもう出てんのかな？　現時点では不明なので、とりあえず今は武術をやっておくか！（鷹）

●あけましておめでとぅ。ボーっと仕事してたら年越してました。ホント俺ってゲームしかしてねーな…。こえっ。トーヨコのみんな元気でやってるんかな。店長ボウリング禁止。（モリスケ）

●明けましてX'mas…っていつ？
　ダメダメじゃ～！　何がって虎柄の新年♡　そりゃ虎はカミナリ様と同じ柄だっての。その前に愛がたりねぇ～わ！　でもね温泉爆発！（ゆーち）

●祖母が亡くなりました。享年77才。なんと祖父と命日が同じ。旅立ちの日まで夫婦一緒だなんて、ドラマチックだよね、なんちて（不謹慎）。謹んで冥福をお祈りします。（DSP）

●バロック、アゼル、ソウルハッカーズ、悠久2、忍ペンまん丸、レブス、アストロノーカ、RPGツクール、双界儀、RIVEN…。さて、私が一番狙っているソフトは…？（脇田）

月刊ネオジオフリーク増刊

Girls Freak ガールズフリーク

ガールズゲーム・インタビューマガジン

Vol.2 絶賛発売中!!（内容は以下の通り）



インタビューコメントを頂いた方々

（50音順・敬称略）

- あかほりさとる（「サクラ大戦」他脚本家）
- 池澤春菜（「マリーのアトリエ」マリー他声優）
- うるし原智志（「ラングリッサー」他キャラデザイナー）
- かかずゆみ（「NOëL-La neige-」橘柚実役声優）
- 亀井毅（「NOëL-La neige-」プロデューサー）
- 北尾剛三（「みつめてナイト」プロデューサー）
- 木村貴宏（「ヴァリアブル・ジオ」他キャラデザイナー）
- 金月真美（「ときめきメモリアル」藤崎詩織他声優）
- 桑島法子（「機動戦艦ナデシコ」ミスマル・ユリカ他声優）
- 小島早紀子（「慟哭　そして…」シナリオ担当）
- 古山きみこ（「YU-NO」ユーノ役声優）
- 高野泰（「みつめてナイト」開発ディレクター）
- 高橋広志（「慟哭　そして…」企画担当）
- 竹井正樹（「同級生」他キャラデザイナー）
- 立石流牙（「ときめきメモリアル」ゲームデザイナー）
- 田中公平（「サクラ大戦」他作曲家）
- 多部田俊雄（「センチメンタルグラフティ」プロデューサー）
- 田村純一（「みつめてナイト」脚本家）
- 富沢美智恵（「サクラ大戦」神崎すみれ他声優）
- 根谷美智子（「NOëL-La neige-」碧川涼役声優）
- 広井王子（「サクラ大戦」他プロデューサー）
- 福原健一（「あいたくて…」プロデューサー）
- 藤島康介（「サクラ大戦」他キャラデザイナー）
- 堀切禎史（「EVE The Lost One」広報担当）
- 牧谷洋志（「青山ラブストーリーズ」プロデューサー）
- 水樹奈々（「NOëL-La neige-」門倉千紗都役声優）
- 宮村優子（「ひざの上の同居人」ミミ役声優）
- 山本良博（「慟哭　そして…」グラフィック担当）
- 横田守（「慟哭　そして…」キャラデザイナー）
- 横山智佐（「サクラ大戦」真宮寺さくら他声優）

新作ラインナップ

『この世の果てで恋を唄う少女　YU-NO』
『センチメンタルグラフティ』
『みつめてナイト』
『サクラ大戦 2 ～君、死にたもうことなかれ～』
『NOëL-La neige-』
『あいたくて…』
『慟哭　そして…』
『EVE The Lost One』
『フレンズ～青春の輝き～』
『青山ラブストーリーズ』他

特別付録

GF特製1998年カレンダー

判型：AB判／頁数：128P
定価：本体886円＋税
発行：株式会社　芸文社

ガールズフリークVol. 3
4 月発売予定！

侍魂 ～サムライスピリッツ～ 完全攻略マニュアル

<月刊ネオジオフリーク編集部責任編集>

'98年2月27日発売予定!!

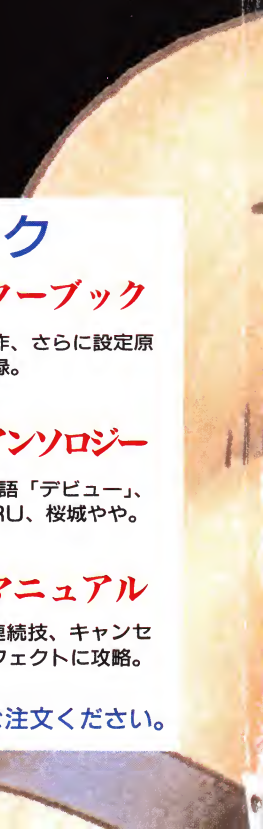
判型：AB判／頁数：128P／予価：本体1650円＋税

発行：株式会社　芸文社



ザ・キング・オブ・ファイターズの
暗黒部に脈々と流れる
"オロチの血"の秘密に迫る・・・！
イラストノベルス
『ザ・キング・オブ・ファイターズ
〜オロチ完結編(仮)』
'98年2月10日発売予定
◆『ザ・キング・オブ・ファイターズ〜オロチ完結編（仮）』は、オロチのオフィシャルストーリーを１冊の読み物としてまとめたイラストノベルス。
◆KOFシリーズ全４作を通して、"オロチの血"の秘密を説き明かしていく、まさにオロチの完結編！
◆ストーリーイラストとカラー口絵に、夏元雅人、ほたか乱、河内和泉、RURU、藤井みほな、桜城やや、ルーガル・ガメ夫、鎧良寿（順不同）といった豪華作家陣を迎え、ネオジオフリーク編集部より緊急発売！
判型：AB判／頁数：128P／予価：本体1,600円＋税
制作・編集：月刊ネオジオフリーク編集部
発行：株式会社　芸文社

オロチ…
それは太古より地上に存在する地球意思
それは実体を持たない
まるで魂のような存在
オロチは人類創世以来、
人を見守り続けてきた
しかし、人が自然の一部でなくなった瞬間から、
オロチは人類にとって〝悪〟となった——。



　※内容は都合により変更になる場合があります。

月刊ネオジオフリーク 2月号 ～幕末浪漫～月華の剣士 全キャラ対人戦攻略&連続技

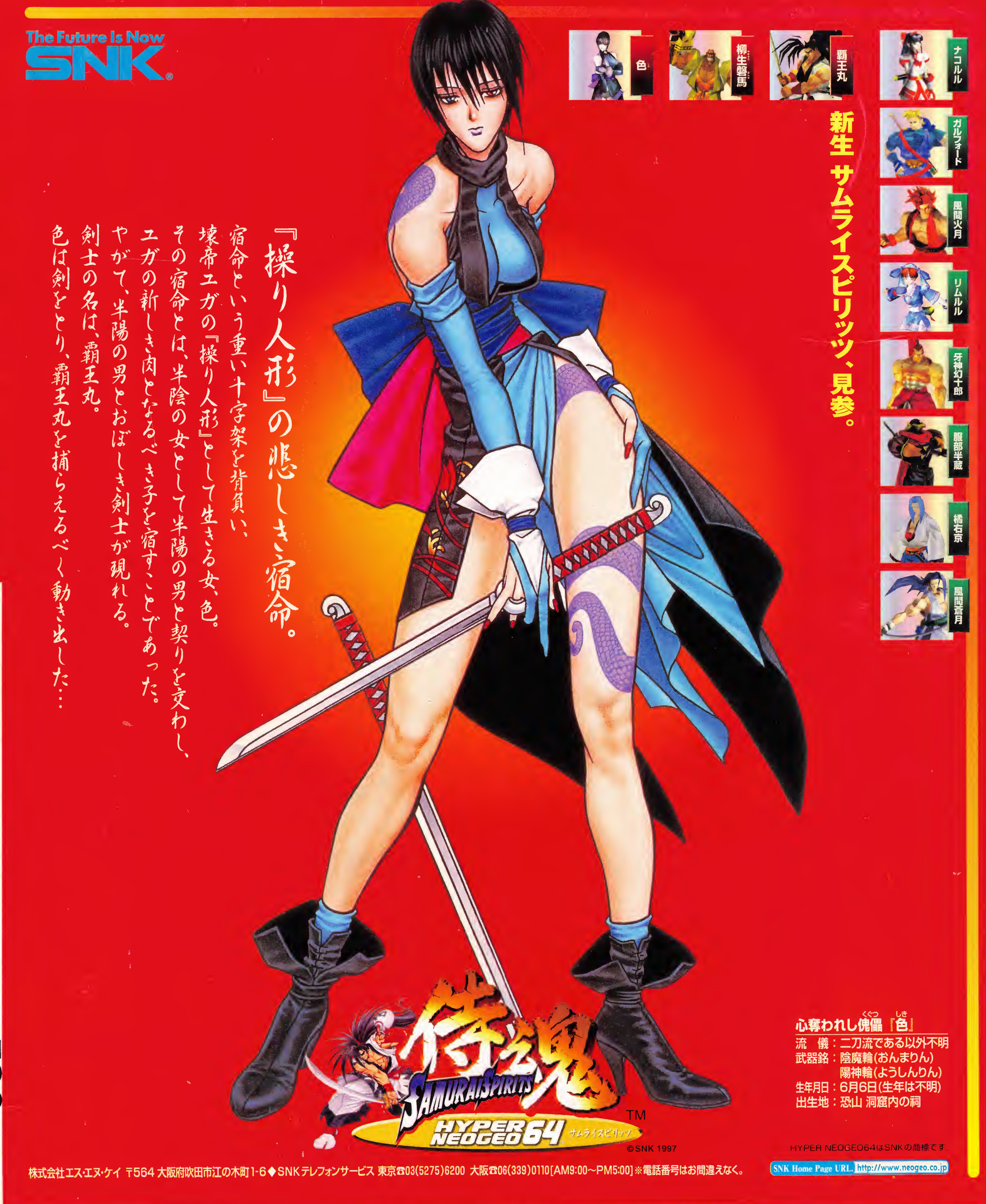
SNK公認 NEO・GEOオフィシャル情報誌 芸文社

月刊ネオジオフリーク NEO・GEO FREAK 1998年2月号

1998年2月1日発行（毎月1回・1日発行） 第4巻第2号／通巻33号
発行人／中西吉永 編集人／勝俣 篤 発行／株式会社 芸文社
〒170 東京都豊島区東池袋3－7－9 ☎03・5992・2051（営業） ☎03・5395・6314（編集）

定価590YEN 本体562yen

芸文社



雑誌07225-2

T1107225020598